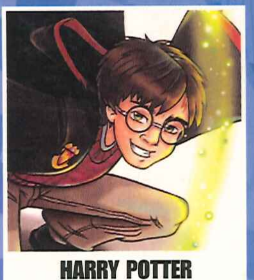
Nº15 • 4'25 € • 707 ptas.

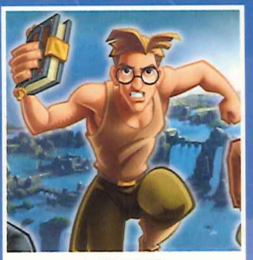
Play manía

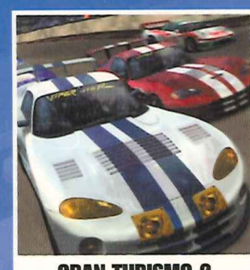
11 GUÍAS COMPLETAS

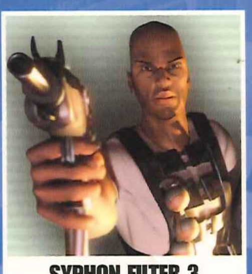
Guías PlayStation

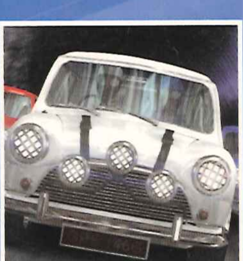

HARRY POTTER

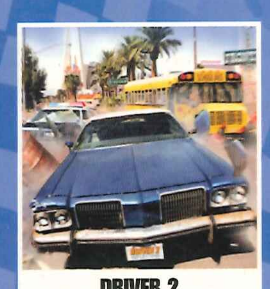

SPIDERMAN 2 ENTER ELECTRO


ATLANTIS

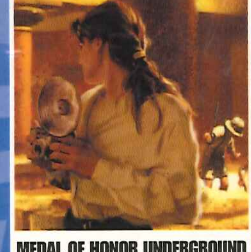

GRAN TURISMO 2


SYPHON FILTER 3


THE ITALIAN JOB


DRIVER 2


FIFA 2002


MEDAL OF HONOR UNDERGROUND


TECHNOMAGE


SPYRO 3



Soluciones completas para tus juegos favoritos


SONY
PlayStation
SELECT
START
SONY
PlayStation
1
2

SUMARIO

Guías Imprescindibles - Número 15

STAFF

Amalio Gómez Director Editorial.

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de maquetación.
Lidia Muñoz Diseño y autoedición.
Ruth Caravaca Maquetación.
Ana María Torremocha Secretaria de redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Dani Lara, Sonia Ortega, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal, Rubén Guzmán.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de publicaciones: Mamen Perera.
Directores editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Directora de marketing: María Moro.
Director de distribución: Javier Tallón.
Director de producción: Julio Iglesias.
Coordinación de producción: Ángel Benito.
Departamento de sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de suscripciones:
María del Mar Calzada, Antonio Casado.

PUBLICIDAD
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15
Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 902 11 13 15. Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES:
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona.
Tlf. 93 280 43 34. Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia.
Tlf. 96 352 60 90. Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla.
Tlf. 95 570 00 32. Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30

Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A.
Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PRINTONE S.A.
28340 Valdemoro, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 3/2002

Printed in Spain

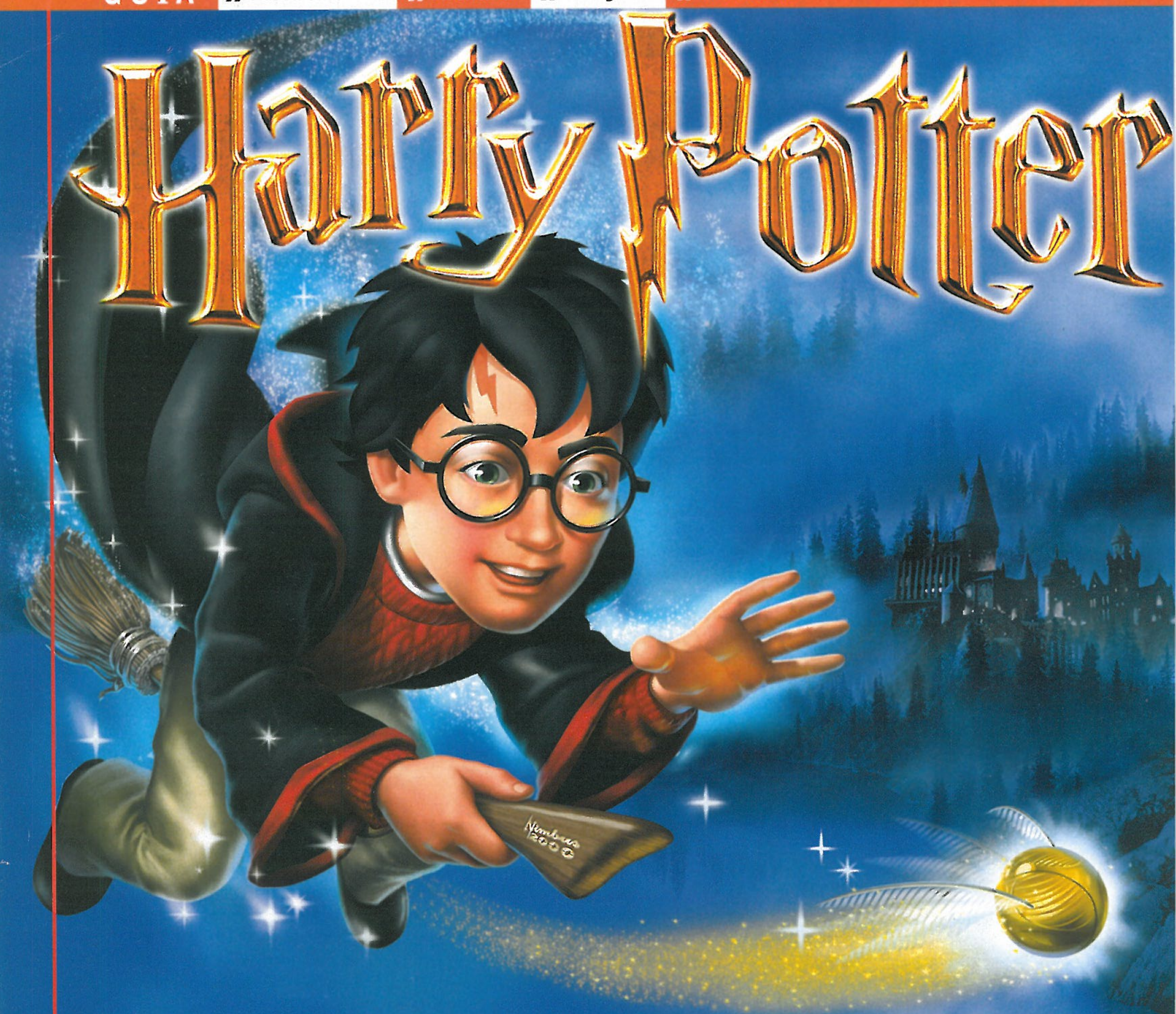
Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer





Cuando Harry Potter cumple 11 años, descubre que es mago, por lo que tiene que acudir al colegio Hogwarts para Magos y Hechiceros. ¿Te atreves a recorrerlo con él? ¡¡Sigue nuestra guía!!

Introducción



Electronic Arts te brinda la oportunidad de disfrutar con las aventuras de este pequeño aprendiz de mago ideado por J.K. Rowling. Si has visto la película, no tendrás demasiados problemas a la hora de seguir el ritmo del juego, ya que el argumento y el desarrollo del juego son calcados a los de la película. Los objetivos que aparecen en el juego son variados, y están claramente inspirados en la peli, es decir, habrá grageas de todos los sabores que te permitirán recoger objetos ocultos, aparecerán todos los personajes de la novela de la que toman título la película y este juego y, además, podrás recolectar ranas de chocolate para recuperar vida siempre que lo necesites. Igualmente, también te darán la posibilidad de completar la colección de Cromos de Brujas y Magos Famosos con una pequeña sorpresa al final. En fin, que hasta el más mínimo detalle del universo Harry Potter ha sido trasladado al juego de una manera increíblemente fidedigna. Así que agárrate con fuerza a tu Nimbus 2000, porque la aventura va a comenzar.

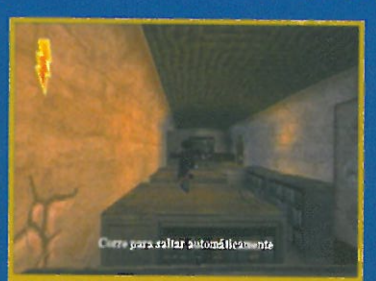


Uno de los objetivos importantes que deberás cumplir es hacerte con los 17 Cromos de Brujas y Magos Famosos.

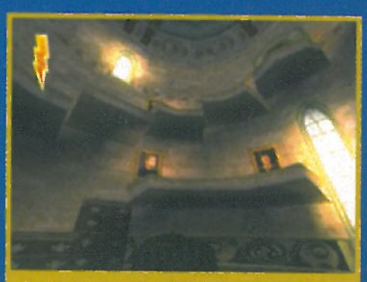
El Castillo Hogwarts


La mayoría de las estanterías del Castillo esconden habitaciones secretas con importantes objetos.

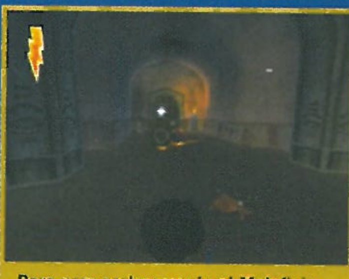
El primer Cromo de Magos lo encontrarás tras la estantería al lado de la Sala Común de Gryffindor.

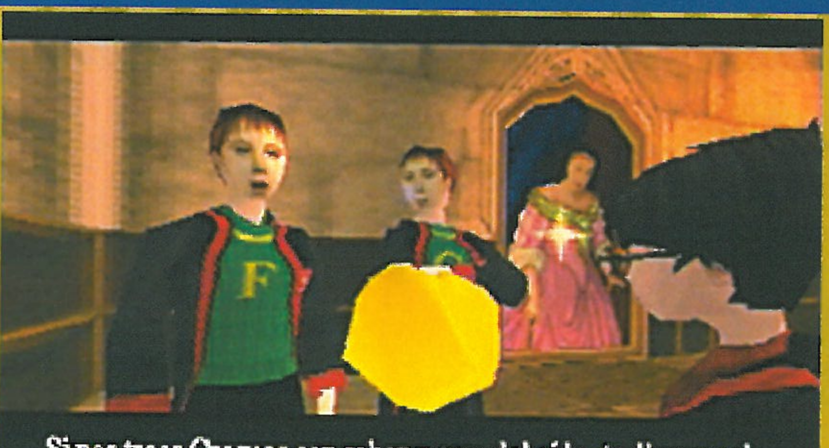


Los primeros objetivos que tendrás que cumplir estarán relacionados con los movimientos del protagonista.


Para avanzar de plataforma en plataforma, salta lo más pegado posible a la pared para no caer al suelo.

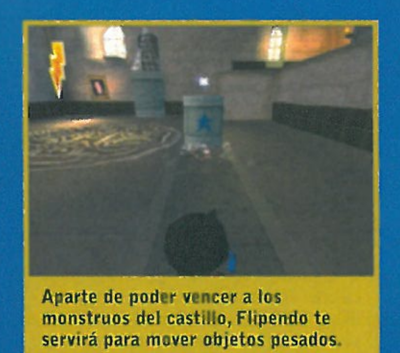
Tras la pequeña historia en la que conocerás el pasado de nuestro joven mago, te encontrarás en el hall de la escuela de Magia más importante del país: **Hogwarts**. Como podrás ver, en la entrada hay varias puertas que están cerradas con llave y dos a las que podrás acceder: la **Sala de Cuadros** y la **Torre de Gryffindor**. Empezaremos el juego entrando en la segunda, en la Torre. Al entrar verás dos posibles caminos. Subiendo las escaleras a la derecha te encontrarás con más puertas cerradas, pero bajando las escaleras de la izquierda te encontrarás con dos caminos accesibles y con dos alumnos de la escuela de magia, **Fred** y **George**. Quédate con sus caras, porque **te serán muy útiles para abrir puertas y descubrir nuevos caminos.** Habla con ellos para descubrir que **sólo te abrirán la puerta de la sala común de Gryffindor si consigues todas las grageas amarillas** que encuentres en tu camino. Después, acércate a la **estantería de libros** a la izquierda de Fred y George y pulsa frente a ella el botón de acción para descubrir un **pasadizo secreto** y encontrar el **primer cromo: Merlín**. Acto seguido, sal de la estancia y dirígete a la única puerta que está abierta, el **Pasillo de los Encantamientos**. Accederás a una nueva sala en la que te espera **Ron**, el amigo de Harry. »

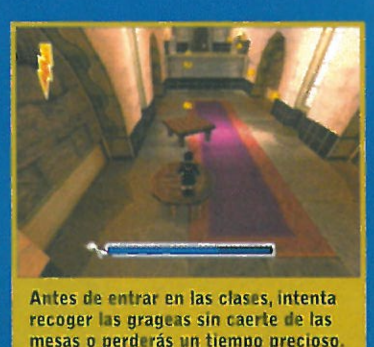

Para usar certeramente el Maleficio Flipendo, utiliza la vista subjetiva y apunta con la diana en el objetivo.

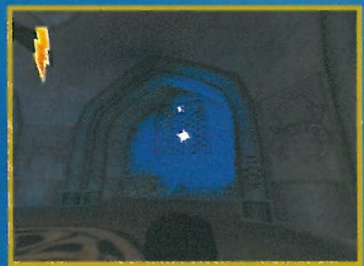


LAS GRAGEAS

Uno de los objetivos del juego consistirá en recoger grageas de todos los sabores para los gemelos Fred y George. Gracias a ellas, podrás recoger objetos importantes que te serán de ayuda a lo largo de la aventura. Cuando recaudes el número de grageas que necesiten, te darán las contraseñas de los cuadros "vivientes", dejándote entrar en salas secretas. Con las grageas amarillas conseguirás la Nimbus 2000; con las grageas azules obtendrás uno de los cromos de Magos y Brujas Famosos; con las verdes podrás coger la armadura de Quidditch y, con las rojas, adquirirás una mejora para el Maleficio Flipendo.


Aparte de poder vencer a los monstruos del castillo, Flipendo te servirá para mover objetos pesados.


Antes de entrar en las clases, intenta recoger las grageas sin caerte de las mesas o perderás un tiempo precioso.


Utiliza el Maleficio Flipendo para liberar a la lechuza Hedwig y utiliza la reja para salir de la Biblioteca.


Los puntos para salvar serán escasos en todo el juego, así que será mejor que guardes siempre que veas uno.

» Nada más hablar con él, te llevará a la biblioteca y la puerta se cerrará tras de ti automáticamente. Allí podrás ver a **Draco Malfoy**, que ha escondido la mascota de Harry. **Para conseguir salir de la sala tendrás que rescatar a la lechuza, pero para ello tendrás que seguir una serie de instrucciones por parte de Roy para aprender a utilizar los controles.** Para superarlo tendrás que repetir correctamente los pasos de Roy. En la primera sala aprenderás a escalar objetos; en la segunda podrás saltar por las estanterías hasta llegar al otro lado, recogiendo todas las **"plumas azules"** para abrir la puerta de la derecha (si te caes, hay unas escaleras al fondo de la sala que te permitirán volver a empezar desde el principio). En la tercera sala te encontrarás con el **fantasma de la casa Gryffindor**. Éste te explicará lo que tienes que hacer para salir de la biblioteca. Acércate al mueble más bajo para ir saltando de plataforma en plataforma hasta llegar a lo más alto de la sala, cogiendo todas las **plumas azules**. Al llegar a la puerta de salida te encontrarás con la primera **rana de chocolate** (recuperan vida).

Entra en la Sala de los Maleficios para aprender tu primer hechizo, un Maleficio Rechazo Flipendo. Con él podrás atacar a los caracoles que han invadido la sala; deshazte de los 3 y recoge las **plumas** para desbloquear la siguiente puerta. En la siguiente sala tendrás que usar el hechizo Flipendo en la **columna** que tiene la estrella azul pintada. **Todos lo objetos y enemigos que tengan la estrella azul brillante sobre ellos serán susceptibles del hechizo Flipendo**. Así podrás empujar la columna mencionada hasta el final de la pared y poder llegar a la plataforma superior de la derecha (la de la izquierda es inaccesible). Arriba podrás deshacerte de alguna rata que otra y recoger las **plumas** necesarias para abrir la puerta. Antes de entrar en la nueva sala, una escena nos mostrará la figura de un extraño personaje que nos vigila, pero ya averiguaremos esto más adelante… Acércate a Nick para saber qué hay que hacer ahora. Usa la carga de Flipendo (manteniendo pulsado ✖) para mover el bloque grande hasta el tope. Después, trepa por los cajones para llegar hasta las plataformas que te llevarán a la salida de la habitación.

Por supuesto, siempre y cuando recojas las plumas azules. Una vez arriba, sal por la puerta para llegar a una nueva sala de la librería. Allí te encontrarás con un nuevo alumno de la escuela que te enseñará a disparar a los objetos móviles; simplemente haz lo que te ha dicho **Neville** para seguir avanzando a través del pasadizo secreto. Unas breves imágenes te mostrarán a la pequeña lechuza; **la podrás salvar usando la carga del maleficio Flipendo en los barrotes que la tienen prisionera**. Se abrirá la puerta de la biblioteca por la que entraste.
Ahora, utiliza los barrotes a modo de rampa, llegarás directamente a la entrada de la biblioteca. **Una escena mostrará cómo Hedwig, la lechuza, nos trae una escoba voladora.**
Llega la hora de aprender a volar. Sigue a Rod por el pasillo hasta la entrada del Patio donde te espera la maestra de vuelo.
Tienes que atravesar todos los aros de luz correctamente antes de que se acabe el tiempo (que no se te olvide recoger la **gragea amarilla** que hay sobre la columna central). Al salir, conocerás a una nueva alumna, **Hermione.**

Tras la charla, avanza por el pasillo en la misma dirección que la chica; en un pequeño descansillo encontrarás un montón de **grageas amarillas** y el **primer punto para salvar.** Sigue por el pasillo hasta encontrarte de nuevo con **Roy**. Automáticamente, entrarás en la sala donde **un alumno te dirá lo que tienes que hacer para ir a la clase de Encantamientos.** En cuanto atravieses la línea de los relojes de arena, el tiempo empezará a contar y **tendrás que recoger todas las grageas para Fred y George y llegar al otro lado de la sala**, pero si no lo haces a tiempo, no pasará nada por esta vez, ya que es tu primer día en el colegio.
Una vez que hayas llegado a clase, te enseñarán el **primer hechizo: Wingardium Leviosa. Para aprenderlo tendrás que fijarte en los símbolos que señala la varita del profesor y adelantarte un poco a ella.**
Si lo haces correctamente, aparecerá el nuevo hechizo en el menú (apretando el botón de pausa). Después, **tendrás que utilizar el hechizo para poder salir de la sala donde te encuentras y seguir avanzando por la escuela.**
Al llegar de nuevo al pasillo principal, **Hedwig te traerá una carta de Hagrid, citándote en el patio del colegio, ¿a qué esperas?**



VOLANDO EN LA ESCOBA

El manejo de la escoba será muy importante a la hora de disputar los partidos de Quidditch, por eso es esencial que vayas a las clases de entrenamiento y que practiques atravesando aros y persiguiendo mariposas de fuego todas las veces que sea necesario.
Con la primera escoba que te darán no irás demasiado rápido y el giro no será tan bueno, pero una vez hayas conseguido la fantástica Nimbus 2000, no habrá rival que se ponga delante de ti, así que ya sabes lo que toca ¡a practicar!


Pulsa los botones antes de que llegue a ellos la varita del "profe".

Antes de seguir avanzando, **puedes intentar volver a la clase de vuelo, en esta ocasión para recoger las 10 mariposas de fuego. Si las recoges todas te darán 10 puntos.** Ahora prosigue tu camino hasta la sala en la que se encontraban Fred y George. Si te fijas, nada más entrar encontrarás una **palmatoria** en el suelo. **Utiliza sobre ella el hechizo Leviosa y ponla encima de la mesa para conseguir más puntos de Gryffindor.** Llega después a la puerta que te lleva a la **"Gran Entrada"** subiendo al segundo piso de la sala. Nada más entrar, encontrarás una **estantería** a la derecha. Pulsa el botón de acción junto a ella y se abrirá una **puerta secreta** a una habitación donde encontrarás más **grageas** y el **Cromo de Salazar Slytherin**. Retrocede y baja las escaleras hasta el **punto para salvar**. Si subes por las escaleras de la derecha podrás encontrar una **sala oculta tras la estantería de la pared**. En ella aparecerá un pequeño **minijuego**. **Tendrás que usar el hechizo Flipendo para ayudar a uno de los alumnos**; si fallas puedes volver a intentarlo cuantas veces quieras y si aciertas te dará el **cromo de Cornelius Agripa**. Sal de nuevo y entra en la **Galería de Armaduras**; será peligroso, pero encontrarás **grageas amarillas** para Fred y George. La habitación no es grande y tiene un **punto para salvar**. Sin embargo, la cosa no acaba aquí, ya que al otro lado del hall, subiendo las escaleras de la derecha encontrarás otra sala más grande, con más armaduras y con **más grageas**. Salta por encima de las mesas para recoger todas las grageas y retrocede de nuevo hasta el hall principal. Allí te encontrarás con **Draco Malfoy**, que te echará una pequeña charla. Antes de hacer nada, dirígete al **Gran Comedor** para coger todas las **grageas** (ahora está abierta) y a las **mazmorras**. En esta última, encontrarás las **grageas** que necesitas y a uno de los profesores que no te dejará seguir avanzando. **Con las 50 grageas en tu poder, retrocede hasta la sala donde viste a Fred y George por primera vez para conseguir el santo y seña** y poder atravesar el cuadro de la pared. Una vez dentro de la sala común, **habla con Fred y George para que te den la contraseña del siguiente cuadro. Tras esto podrás recuperar tu salud y salvar la partida.** Ve en busca del cuadro que se encuentra en la **Sala de Cuadros**, a la cual podrás acceder desde el hall principal. Ignora de nuevo a Draco y consigue en la habitación del cuadro la **Nimbus 2000**, una súper escoba con chorro a propulsión.

Ahora sí, **vuelve al hall principal y coloca los relojes de arena sobre las columnas a ambos lados de la puerta principal para abrirla**. De este modo conseguirás que Draco se enfade y te tocará enfrentarte a él. Para bajarle los humos, **tendrás que coger los petardos mágicos y devolvérselos de modo que exploten a su lado.** Cuando le hayas dado tres o cuatro veces, aparecerán los amigos de Draco para ayudarle, pero él no sabe que a quien realmente ayudan es a ti. **Ahora, sus amigos lanzarán los petardos normales y Draco lanzará superpetardos que no se pueden coger tan fácilmente**. Lo que tendrás que hacer será esquivar los de Draco y recoger los de los otros dos para devolvérselos. No te preocupes de Crabbe y Goyle, los amigos de Malfoy, tu apunta a Draco para darle su merecido. **Cuando hayas terminado con él, saldrás a los Jardines para proseguir con tu aprendizaje de mago.**

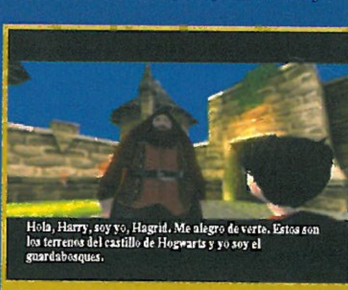

Para conseguir Cromos tendrás que pasar algunos minijuegos como éste.


Recoge los petardos que te lanza Draco y devuélveselos con intereses.

Los Terrenos del Castillo

Nada más salir del castillo aparecerás en la **clase de Herbología**, pero para llegar hasta el aula tendrás que hacerlo en un tiempo determinado y utilizando el **Maleficio Flipendo** sobre las columnas del jardín. De este modo, podrás usarlas a modo de escaleras para llegar hasta la puerta. **Si no lo haces en el tiempo que te dan, te quitarán 5 puntos**, pero de cualquier forma lo puedes volver a intentar todas las veces que necesites hasta conseguirlo.

Una vez en la clase, introduce la secuencia de la varita para aprender el **hechizo Incendio.** Después, acércate al bulbo de la puerta y prepárate para introducir una nueva secuencia de botones. Cuando lo hagas bien, la puerta se abrirá y saldrás de nuevo a los jardines. »



Hagrid será uno de nuestros aliados y podremos contar con su ayuda.



Haciendo magia

Al entrar en las clases de aprendizaje del castillo, habrá que introducir una serie de movimientos en el momento oportuno para aprender la magia. Cada vez que aprendas una, los movimientos serán más rápidos y complicados; pero esto no acaba aquí. Cuando vayas a utilizar alguna de las magias fuera de la clase, tendrás que pulsar de forma correcta los botones antes de que se acabe el tiempo para finalizar el hechizo. Con el Maleficio Flipendo no hará falta nada, pero con las demás, como Incendio o Leviosa, tendrás que introducir diferentes combinaciones de botones.

» **E**n esta parte, **las grageas que tendrás que recoger para Fred y George son de color azul** (había dos en la entrada a la clase de herbología). Además, también hay lugares donde podrás practicar con la escoba. Acércate al alumno que hay cerca de la puerta del castillo y habla con él; después entra en **la sala de entrenamiento de Quidditch** para entrenar un nuevo juego. El entrenamiento es más complicado que el primero y más largo; pero recuerda que así conseguirás más puntos para Gryffindor (es opcional). Dirígete hacia la salida del patio para reencontrarte con Fred y George y después de hablar con ellos, sigue avanzando por el jardín hasta encontrarte con uno de los alumnos muy preocupado por su gatito, aunque por ahora no podrás ayudarle. Sigue avanzando por la única puerta abierta hasta encontrarte con **Ron**; **lee la nota de Hagrid y acto seguido haz que te siga el Magiovillo hasta las plantas con espinas para que se las coma**. De este modo, te irá dando **grageas azules** por cada planta que se coma. En este lugar encontrarás una nueva **zona oculta** donde podrás conseguir el **cromo de Derwent Shimpling**. Después, ve hacia la cabaña del guardabosque situada a la izquierda de la puerta por la que has entrado.


Utiliza la carga del maleficio Flipendo para mover los bloques grandes.



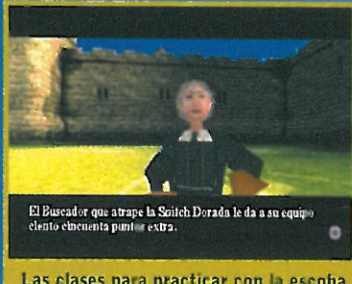
Busca cerca de la cabaña de Hagrid la Sala del Cuadro y di la contraseña.

Hagrid nos mandará una nueva misión, encontrar unas semillas misteriosas en el bosque. Desde la cabaña, avanza por el camino de la izquierda y sigue el sendero hasta la bifurcación. Por el camino encontrarás **grageas azules** y enemigos sobre los que utilizar el maleficio Flipendo (el derrotarlos te darán grageas). Al llegar a la bifurcación, si sigues el camino de la izquierda encontrarás un pequeño rincón con un **cuadro** (todavía no puedes hacer nada aquí). Si te fijas antes de llegar, en la pared hay una zona descolorida, acércate y presiona ■ para encontrarte con **Nick** y enfrentarte a un pequeño **minijuego**. Al terminar, conseguirás el **cromo de Newt Scamander**. Por el camino de la derecha, encontrarás la **puerta de la Gárgola** y **pasadizos secretos**. Acércate a las paredes descoloridas y pulsa el botón de acción. Encontrarás más **grageas**, y el **cromo de Hengist de Woodcroft** (para bajarlo, dispara con Flipendo). Entra por la puerta de la Gárgola, y prepárate para una pequeña sorpresa. **El personaje encapuchado dará vida a la estatua de la gárgola**, así que si no quieres que se deshaga de ti en un plis plás, no te acerques mucho a ella y utiliza la carga Flipendo para vaciarle la barra de vida. Usa ahora la magia Leviosa para colocarla de nuevo al lado de la puerta y desbloquearla. Sal hacia el bosque para recoger las semillas de fuego que te mandó Hagrid. Nada más entrar encontrarás un **punto para salvar** y una **poción** que te reestablecerá toda la vida. Avanza por el único camino y entra en la pequeña **cueva de los Magiovillos**. Fíjate en el Magiovillo que duerme; podrás utilizar sobre él la magia Flipendo hasta que se enfade y vaya a por ti. Guíalo hasta la salida de aire que hay cerca de la puerta. El chorro que hay un poco más lejos saldrá con más fuerza y podrás llegar al bosque. Avanza por el camino hasta encontrar un nuevo Magiovillo durmiendo; esta vez haz que engorde guiándole hasta las plantas. Así podrás tapar la salida de aire más grande. Al hacerlo, saldrá otro Magiovillo en la puerta de la cueva, atácale hasta conseguir que te siga a la salida de aire más pequeña; no vayas muy rápido o te perderá. Sube a la plataforma de la izquierda con el chorro de aire. Acciona la **palanca** para abrir la puerta y sube a la plataforma de la derecha. Utiliza tu ataque sobre la caja de cartón para coger más **grageas** y sal de aquí.



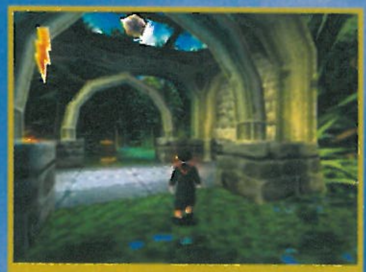
UTILIZANDO A LOS MAGIOVILLOS

Estos animalillos tan graciosos nos servirán de mucha ayuda en esta parte del juego; así, si haces que el primer magiovillo que te encuentras se coma las zarzas secas que hay en el jardín, éste soltará grageas azules cada vez que eructe... ¡Buen provecho!



Las clases para practicar con la escoba serán muy útiles para el Quidditch.


Éste es el juego que tendrás que pasar en esta zona para conseguir Cromos.


Utiliza Flipendo para hacer que baje el Cromo de Brujas y Magos Famosos.


Con la carga Flipendo vencerás fácilmente a la gárgola de piedra.

Salta sobre las plataformas que hay sobre el río de lava hasta llagar al **árbol que da las semillas de fuego**. Las plataformas no aguantarán tu peso mucho tiempo así que avanza rápidamente antes de caerte a la lava (si te caes bajará la vida, pero podrás volver a subirte a la plataforma fácilmente). Tendrás que atravesar unas cuantas zonas más con lava, ¡y que no se te olvide recoger las **grageas** para Fred y George! Cuando llegues a la planta, **utiliza la magia Incendio para recoger las semillas** y emprende el camino de vuelta hasta la cabaña de Hagrid.
Al darle las semillas y ayudarle a que Norberto nazca, te obsequiará con el **libro "Quidditch a través de los tiempos"** y te abrirá la puerta de detrás de la cabaña. Sigue investigando los jardines en esa dirección. Al entrar en la nueva zona podrás ver en la pared de la derecha una zona descolorida por la que podrás pasar; allí encontrarás más **grageas**. Avanza hasta Ron y antes de seguirle entra en la **zona secreta** al lado del **punto para salvar**. Allí te encontrarás de nuevo al fantasma casi decapitado para que recojas más **semillas moradas**; si consigues recogerlas todas te obsequiará con el **cromo de Morgana Lefay.**
Entra por la puerta por la que se metió Ron, hacia el campo de Quidditch para saber qué ha descubierto. Al poco rato **aparecerá Neville para pedirte ayuda** y antes de que lo rechaces te estarás enfrentando a Draco en una carrera de escobas para quitarle la Recordadora. Cuando estés cerca de él, pulsa ■ para embestirle repetidamente hasta que le destroces la escoba y recuperes la Recordadora.

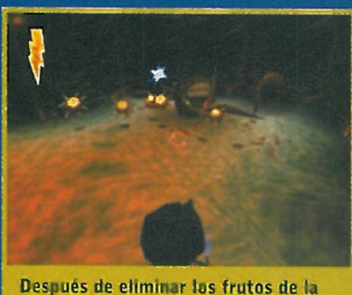
EL QUIDDITCH

En el juego, podrás jugar partidos de Quidditch cuando quieras. Esta opción te saldrá una vez hayas ganado el primer partido en los Terrenos del Castillo, y estará disponible al encender la consola en el menú de inicio una vez hayas cargado la partida. El juego consiste en ir atravesando los aros para ganar velocidad y acercarte a la Snitch Dorada; y no hay más truco que ser bueno en el manejo de la escoba y saltarte algún aro que otro para ponerte en cabeza. Una vez atravieses todos los aros aparecerá una barra de tiempo que te dará la oportunidad de agarrar al bichito volador y, si no lo consigues en ese tiempo, tendrás que volver a atravesar lo aros perdiendo tiempo. Ganará el primero que atrape la Snitch en menos tiempo.


Haz que el Magiovillo se coma las zarzas para que se haga más gordo.


Si te caes en la lava podrás subir con facilidad de nuevo a los bloques.


Haz que a Draco se le quiten las ganas de tomarte el pelo ganando la carrera.


Después de eliminar los frutos de la planta usa Incendio en el tronco.

Al conseguirlo, **serás invitado a la carrera de Quidditch** para demostrar lo que vales sobre la escoba (después de esto podrás jugar cuando lo desees desde el menú de inicio del juego). Cuando hayas atrapado la snitch, aparecerá el profesor que encontraste en las mazmorras y te quitará el libro que te dio Hagrid. **Fred y George se encargarán de ayudarte para poder entrar en la zona secreta y encontrar el cerebro de Perezoso**. Avanza por el jardín siguiendo el lado contrario que ha tomado Ron y encontrarás una planta peligrosa: la **Tentácula Venenosa**, a la cual podrás derrotar eliminando a las pequeñas espinas con Flipendo y usando la magia Incendio sobre el tronco. Coge las **grageas**, sigue el camino de la izquierda y acciona la **palanca** para poder abrir la puerta del **Campo de Setas**. En esta nueva zona, utiliza el hechizo Leviosa sobre las plantas con la estrella amarilla, para levantarlas y dejarlas lo más lejos posible. Coge las **grageas azules** y repite lo mismo sobre las demás plantas. **Conseguirás puntos para Gryffindor**. Entra por la puerta para coger el cerebro de Perezoso y vuelve a la zona principal. Aparecerá Hedwig y te dará una **carta de Hermione** citándote en las mazmorras. Antes de ir, **asegúrate de tener las setenta grageas** para dárselas a Fred y George. Habla con ellos para que te den la **contraseña** y ve al cuadro que había antes de llegar a la cabaña de Hagrid. En su interior está el **cromo de Albus Dumbledore**. Ve a las mazmorras para recibir tu primera clase de pociones.

Las Mazmorras



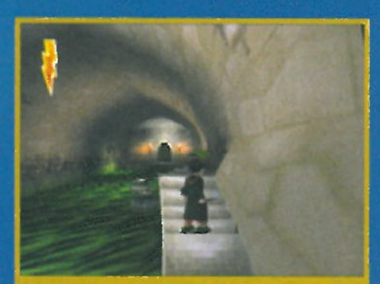
Después de la clase, podrás encontrar en los escenarios calderos para hacer tus propias Pociones Herbovitalizantes.



Para derrotar a los trolls, utiliza las setas y recibirás a cambio una gragea para Fred y George.

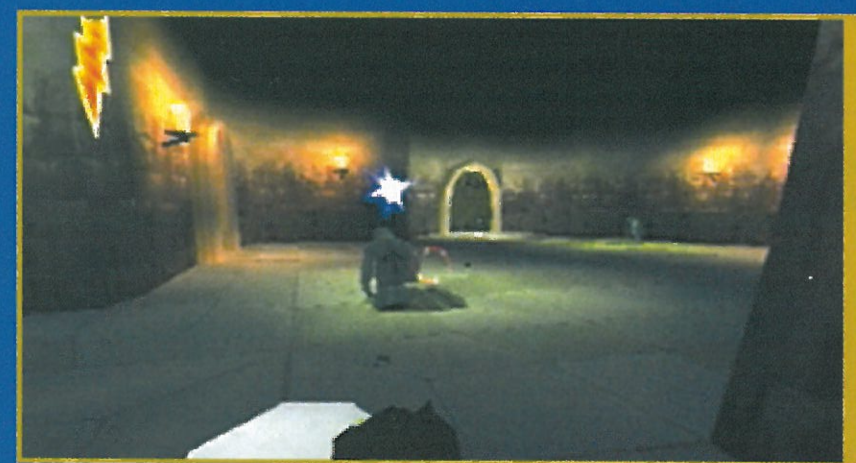


Cuando hayas encontrado al gatito de Raymond, no corras o le perderás de vista y tendrás que volver a por él.



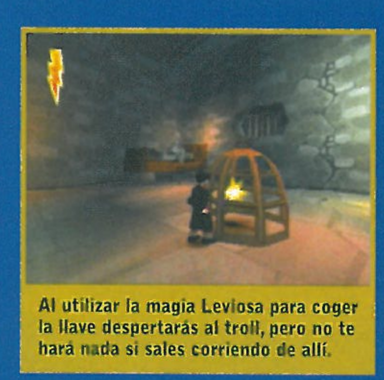
Después de cruzar por los calderos, utiliza las escaleras para subir por la pasarela y recoger las grageas.

Tras la pequeña regañina de **Snape**, avanza por el pasillo hasta cruzar la primera puerta de las mazmorras. Nada más entrar, la puerta se cerrará detrás de ti y no se abrirá hasta que no pases el nivel. Lo mismo pasará al entrar en la **sala de cuadros**; **habla con Fred y George para descubrir que ahora quieren grageas color verde, sabor "moco de Troll"** ¡qué apetitoso! Sigue avanzando hasta llegar al hall de las mazmorras. Hay tres posibles caminos, pero el que ahora interesa es el de la izquierda; habla con la amiguita de Harry y entra por la puerta. **Snape te indicará lo que tienes que hacer para mezclar los ingredientes de la poción**; después mandará a Harry a por luciérnagas. Pero nada más entrar, aparecerá de nuevo el encapuchado y romperá el suelo bajo los pies de nuestro amigo, haciéndolo caer en la **sala de los Trolls**. **Para derrotarles, lanza una seta sobre el troll en el momento en que se ponga sobre la rejilla del suelo** (podrás recoger las primeras **grageas verdes**). Al hacerlo se romperá el cerrojo de la puerta y podrás seguir avanzando.

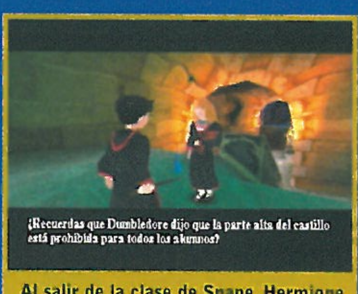


Vencer a los Trolls

Para conseguir vencer a los trolls tanto de las mazmorras como del bosque prohibido podrás realizar dos ataques. El más sencillo será lanzarles una carga Flipendo; pero la mejor manera para deshacerte de ellos es lanzarles las setas que hacen estornudar justo en el momento en que se paren sobre la trampilla del suelo. De este modo, la trampilla se romperá haciendo que el troll caiga al suelo, quedando fuera de combate. Además, te darán a cambio una gragea por cada troll que derrotes.



Al utilizar la magia Leviosa para coger la llave despertarás al troll, pero no te hará nada si sales corriendo de allí.



Al salir de la clase de Snape, Hermione nos sorprenderá con una importante deducción sobre el objeto perdido.

Utiliza el hechizo Verdimilius para hacer que aparezcan las plataformas del centro de la sala.

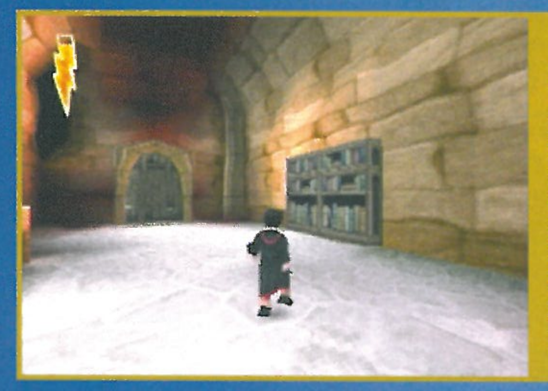


Uno de los minijuegos que te propondrá Nick será mover los calderos hasta el fuego con Flipendo.

Nada más entrar en esta zona, **oirás a Raymond preguntando por su gatito**. Avanza por el pasillo de la izquierda rompiendo todas las **cajas** con Flipendo; acaba con las ratas y recoge las **grageas** hasta dar con el gatito. Cuando lo hayas encontrado, anda despacio para que te pueda seguir hasta el lugar donde te habló Raymond. Allí, utiliza el hechizo Leviosa para subir al gatito y obtener como recompensa el **cromo de Edgar Stroulger**.

Sal por la puerta que queda enfrente para entrar en una sala con una **palanca** y **grageas verdes**. Recoge unas y acciona la otra para subir a una plataforma y abrir una de las puertas. Entra en la **Sala de Calderos** y utiliza Flipendo para parar temporalmente el caldero y poder subir en él. Repite esto con todos los calderos hasta llegar al otro lado de la sala y poder accionar la **palanca** que abre la habitación del troll dormido. Podrás volver por la plataforma de las grageas verdes.

Una vez que entres en la habitación que ahora está abierta, recoge sigilosamente las **grageas verdes**. Acércate a la **jaula con la llave** y utiliza la magia Leviosa para poder cogerla. Después, corre para accionar la **palanca** que había al lado de la entrada y poder elevar el último bloque.

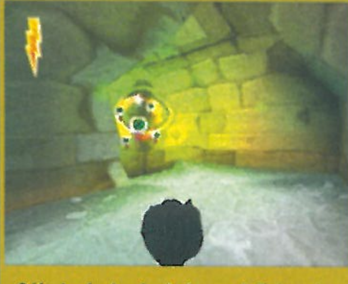


VISITANDO ZONAS OCULTAS

Aparecerán puertas secretas que esconden secretos; así, en el castillo podremos atravesar estanterías para recoger grageas y cromos, o atravesar las paredes del jardín destacadas por el color para encontrarnos con Nick y enfrentarnos a varios minijuegos.



Detrás de todas las estanterías de esta sala encontrarás una zona secreta con su correspondiente Cromo de Magos.

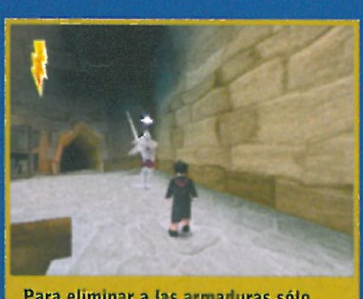


Sólo te desharás de los maleficios si utilizas correctamente la carga Flipendo en el ojo central.

Sube por las plataformas y abre la puerta con la llave; en la sala de luciérnagas encontrarás más **trolls** y más **setas**. Haz lo mismo que al principio para conseguir más **grageas** y abrir la puerta. Recoge las **luciérnagas** y sal por la puerta de enfrente para llegar hasta la clase. Después de la charla de Snape, sal y dirígete a la **clase de Defensa**, justo enfrente de la de Pociones.
De nuevo, **tendrás que pasar por una prueba con tiempo** para llegar hasta la clase; **deberás saltar sobre los libros voladores en el momento en que se paren para poder pasar al otro lado**; que no se te olvide recoger las **grageas** antes de cruzar la siguiente puerta. Salta de nuevo sobre los libros y llegarás a la clase de Defensa contra las Artes Oscuras. **Una vez en al clase, introduce correctamente la combinación de botones y utiliza el hechizo Verdimilius sobre las plataformas transparentes para salir de la sala**. Ya únicamente te queda un camino por el que avanzar y conseguir salir de las mazmorras.

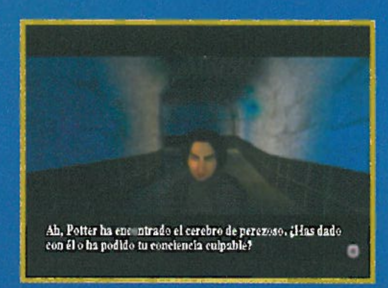
POCIONES

Una vez entres en la clase del profesor Snape para aprender a realizar pociones, aparecerán varios calderos sobre los que podrás practicar las recetas. Introduce bien las combinaciones a modo de ingredientes para conseguir una sabrosa poción herbovitalizante.

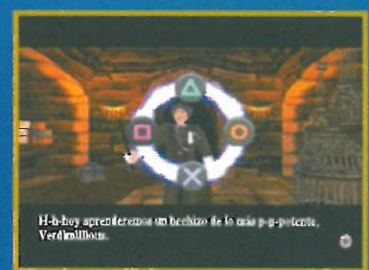


Para eliminar a las armaduras sólo necesitarás dos cargas Flipendo.

Entra en la habitación que te queda por explorar y colócate en la **plataforma circular** que hay en la sala. Verás la **estrella** que indica que puedes utilizar magia; usa Verdimilius para que los bloques se hagan visibles y puedas coger **grageas** y llegar a las dos puertas que hay en la habitación. Primero ve a la puerta que tiene enfrente la caja de grageas; rompe la caja y entra. Verás **dos estanterías**; una a la derecha y otra arriba a la izquierda. En la primera podrás jugar a un **minijuego** con el fantasma casi decapitado para hacerte con el **cromo de Bowman Wright**. En la segunda estantería, repite el juego para conseguir el **cromo de Cassandra Vablatsky**. »









» Avanza por la puerta que queda; utiliza el chorro de aire para poder llegar hasta las plataformas y **entra en la estantería del final para poder recoger el cromo de Godric Gryffindor**. Retrocede ahora hasta la sala del principio y utiliza de nuevo la magia Verdimilius para llegar a la segunda puerta.

Dentro te encontrarás con **Nick**; tras la explicación de las maldiciones, cruza la otra puerta que no tiene hechizo, **guarda la partida** y recoge las **grageas**. Si estás mal de vida, utiliza el caldero para hacer las mezclas oportunas y conseguir una **poción herbovitalizante**. Avanza por la siguiente puerta para encontrarte con un nuevo personajillo, **Peeves** (resultará simpático el guaperas). Cuando se vaya, recoge las **grageas** de las estanterías y sube por las escaleras. Ignora los calderos por el momento y atraviesa la puerta.

Utiliza el caldero para llegar a la plataforma más cercana, escala por el hueco de la izquierda y atraviesa la siguiente puerta. A la izquierda encontrarás el **Maleficio Verde**; usa sobre él la carga Flipendo y baja a la siguiente zona. Recoge las **grageas** y vuelve a usar Flipendo para mover la columna hasta que quede cerca de la pared. Ignora la puerta de la izquierda y avanza por el pasillo. Aquí el suelo resultará bastante resbaladizo, así que toma tus precauciones; las plantas escupirán fuego en el momento en que queden alineadas, de modo que podrás cruzar tranquilamente mientras se mueven. Al llegar al otro extremo del pasillo, cruza la puerta, atraviesa otra zona resbaladiza y deshazte del **Maleficio Amarillo**.

Retrocede hasta la puerta que has ignorado antes y crúzala; en la estantería de la derecha encontrarás otra **gragea**. Desde allí, salta hasta la estantería flotante para cruzar al otro lado, sube las escaleras y entra por la siguiente puerta. Llegarás a la sala donde conociste a Peeves; salta sobre los calderos para llegar a una nueva zona de las mazmorras. Salta sobre las mesas flotantes y baja al piso inferior donde se encuentra la armadura; deshazte de ella con dos cargas Flipendo y cruza el túnel. En la siguiente sala encontrarás otras dos armaduras (una arriba y otra abajo); haz lo mismo para deshacerte de ellas y recoge las **grageas**. Al final de la pasarela superior encontrarás un nuevo camino que te llevará hasta el **Maleficio Azul**.

Retrocede hasta la sala donde te encontraste la primera armadura y entra por la puerta que queda. Deshazte de la armadura, recoge las grageas y entra en la habitación del **Maleficio Rojo**. Una vez haya desaparecido, retrocede hasta el hall donde Nick te advirtió de los maleficios para entrar por la puerta que ahora está abierta.

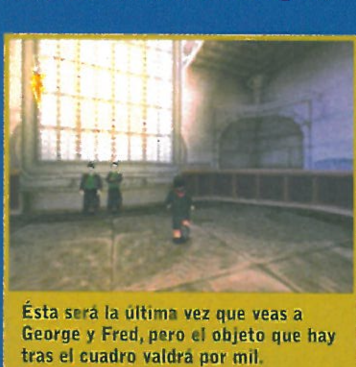
Recoge las **grageas** de las cajas y **entra por la puerta de la izquierda para hablar con Fred y George y averiguar la contraseña del cuadro para recoger la Armadura Quidditch.** Ahora sí, sal de las mazmorras y dirígete a lo alto de la torre Gryffindor.

Las Alturas del Castillo

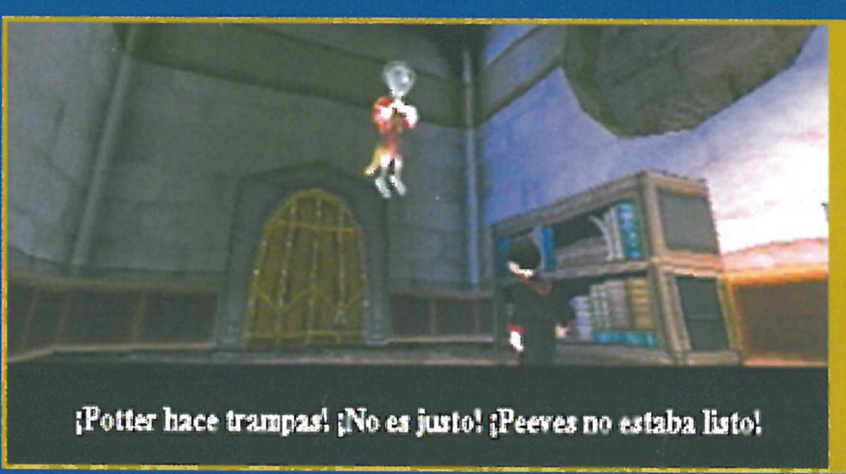
Retrocede hasta la sala del primer cuadro (donde estaba la habitación común), y sube las escaleras para llegar a la puerta que te lleva a "lo alto del castillo".

Nada más entrar, **habla con Fred y George para ver el color de las grageas** y entra por la única puerta que está abierta para ir a la **clase de Transformaciones**. **Para llegar al otro lado, salta rápidamente las plataformas de madera recogiendo las grageas antes de que se derrumben;** repite esto en la siguiente sala y llegarás a la clase de Transformaciones. **Tras introducir correctamente el combo de botones, utiliza el nuevo hechizo para transformar la estatua y llegar a la puerta de salida.**

Una vez fuera, **usa el hechizo Avifors para transformar la estatua en un pájaro** y dejar libre la mesa para poder subir al nivel superior. Entra por la puerta que no tiene cerrojo e **intenta recoger el paquete que ha dejado Hedwig**; lamentablemente para nosotros, **Peeves** se nos adelantará y te desafiará a una carrera para poder recuperarlo.



Ésta será la última vez que veas a George y Fred, pero el objeto que hay tras el cuadro valdrá por mil.



¡Potter hace trampas! ¡No es justo! ¡Peeves no estaba listo!

El desafío del fantasma Peeves

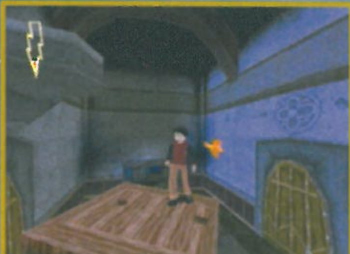
Hasta que no ganes la carrera que te propondrá nuestro gracioso amigo el fantasma, no podrás recuperar el paquete que te trajo Hedwig. Pero estate tranquilo, porque si no pierdes demasiado tiempo por el camino le ganarás fácilmente. De cualquier manera, siempre podrás volver a intentarlo. Nuestro consejo es que esquives las armaduras y nunca, ya sabes, nunca te desvíes de las vigas de madera. Por todo lo demás...¡está chupao!



Cuando acabes con esta sala te encontrarás con otra igual, así que procura no perder demasiado tiempo.



Cada vez que aprendas magias nuevas, las combinaciones serán más complicadas ¡atento a la combinación!



Con el hechizo Avifors podrás utilizar las mesas a modo de ascensores y podrás llegar a zonas más elevadas.



Intenta no caerte en la carrera contra Peeves o perderás tiempo y tendrás que empezar de nuevo.

Al lado de la mesa con la estatua, encontrarás una **estantería** por la que podrás pasar para enfrentarte a un **nuevo juego** de Nick. Salta de plataforma en plataforma siguiendo al gatito y recogiendo las judías antes de que se acabe el tiempo y conseguirás el **cromo de Roderick Plumpton**.

Utiliza el hechizo Avifors para poder subir donde está Peeves y comenzar la carrera. Por el camino encontrarás un montón de **grageas** y **ranas de chocolate**; no podrás ver lo que te espera a la vuelta de la esquina porque la cámara está situada estratégicamente. De cualquier forma, ten cuidado con las zonas resbaladizas y con las armaduras. **No podrás salir hasta que no le ganes y recojas el paquete (la capa de Invisibilidad).**

Sal del ático y déjate caer hasta el punto para salvar y entra en el pasillo prohibido. La puerta se cerrará tras de ti y no podrás salir hasta que no pases el nivel; sin embargo, un extraño sujeto te dirá que des media vuelta ¿cómo? Entra por la puerta que ha usado y súbete a las **estanterías** para que no te vea; **en una de ellas encontrarás la ficha para usar la capa de Invisibilidad.** Úsala para llegar hasta los libros apilados en la esquina de la derecha, sube a la estantería, salta a la siguiente y recoge la **llave** para salir de allí. Espera a que se vaya el guardián y abre la puerta. Al entrar, **Harry cogerá la capa y escuchará sin querer una conversación secreta entre Snape y Filch** (qué malo que es el condenado). Tras la charla, **entra por la estantería que ha utilizado Snape y sube por los libros hasta lo alto de la estantería; espera a que la Señora Norris (la gata) se de la vuelta y coge la capa.** Después, salta hasta la estantería donde se encuentra la **llave** y sal de la habitación.

En la siguiente estancia, salta desde la barandilla hasta la plataforma con la capa, déjate caer para recoger la **llave** y sube por la estantería hasta la barandilla otra vez. Espera a que vuelva a aparecer la capa y salta ahora hasta el saliente en el que se encuentra Filch para abrir la puerta. **En la siguiente sala, espera a que Filch y Norris estén detrás de la columna y trepa corriendo a la estantería con la capa invisible.** Salta hasta la estantería con la **llave** y sal de la habitación.

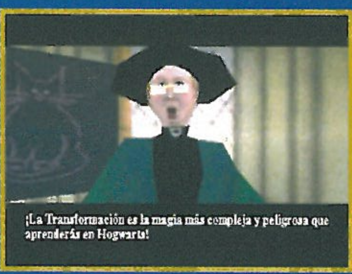
Llegarás hasta la **puerta del Almacén** (la otra está cerrada); **entra por ella para descubrir el Espejo de Oesed y averiguar algo más acerca del pasado de nuestro amigo Harry. Acto seguido aparecerá Ron, muy preocupado por que un Troll ha atrapado a Hermione.**

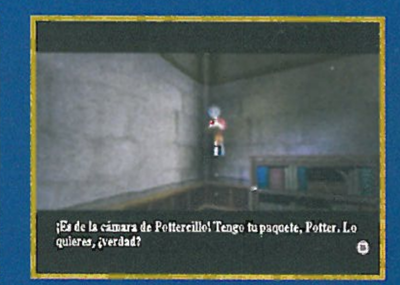
Avanza por la pared rota, recoge las **ranas de chocolate** si te hacen falta, **salva la partida** y sigue avanzado. Una imagen nos mostrará al malvado troll; **corre por los pasillos para que no te alcance sin olvidarte de recoger las grageas rojas. Si te alcanza te matará; si te caes en el agua verde morirás. Por eso es imprescindible que salves la partida antes de entrar, ya que a lo mejor lo tienes que intentar varias veces.**

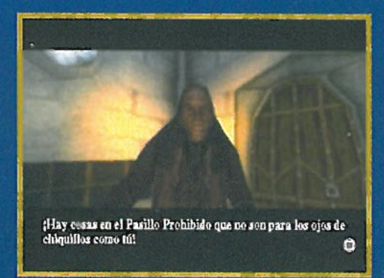
Al llegar al baño de las chicas, Ron y Harry encontrarán a Hermione, pero todavía no habéis acabado con el troll. **Apunta con Flipendo hacia el techo para ver llegar los trozos de retrete que te lanza el monstruo y poder romperlos antes de que alguno de ellos te golpee.**

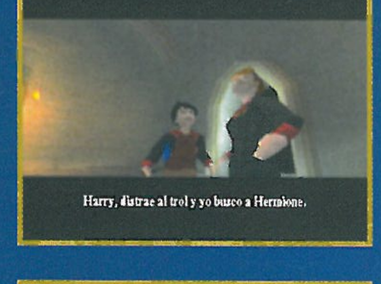
Una vez los tres estéis a salvo del malvado troll, **aparecerá automáticamente una invitación para que participes en otro partido de Quidditch.**

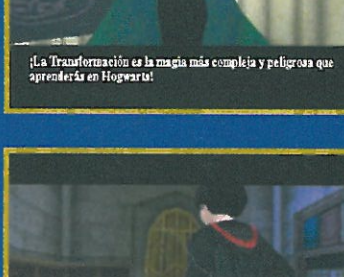
Queda el primero y estate atento a los acontecimientos que se desarrollarán a continuación, son muy, pero que muy interesantes, ya verás, ya...







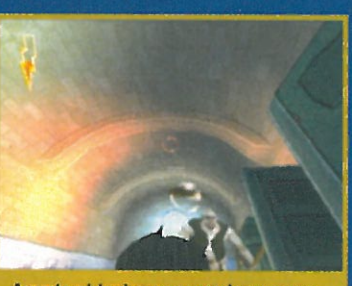




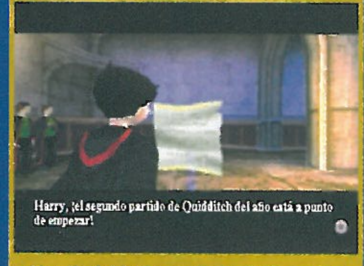
Con la capa de Invisibilidad podrás pasar delante de los "malos" sin levantar sospechas...je, je, je.



El Espejo de Oesed hará que Harry tenga visiones acerca de su pasado y de su familia... ¡pobre chico!



Apunta al techo para acertar seguro sobre los retretes que te lance el Troll y hacer que Ron le de en la cabeza.



Al salir del baño, serás invitado a otro partido de Quidditch, así que deja lo que estés haciendo y gana la carrera.

Callejón Diagon

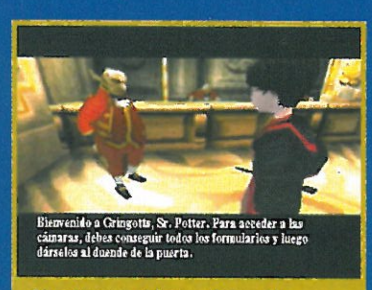
Una vez Hagrid te deje en el callejón, retrocede hasta el **banco de Gringotts** y entra en el edificio. Dirígete al gnomo que hay frente a las puertas para saber qué es lo que tienes que hacer. Habla con el gnomo de la izquierda para entrar en la **primera cámara**; recoge por el hall todos los **formularios** y entra en la puerta que estaba cerrada.





EL BANCO GRINGOTTS

Una de las partes más complicadas del juego es el manejo del carro en las cámaras del Banco de Gringotts. Para conseguir el 100% del juego y las tres cartas de Brujos y Magos famosos, tendrás que memorizar bien la colocación de las monedas y de las gemas. Si quieres acabar deprisa, bastará con que rellenes el monedero que aparece en la esquina superior derecha tres veces; pero si quieres acabar en condiciones, sigue nuestro consejo. Lleva pulsado siempre el botón ✖ para mantener el carro bloqueado, y sólo suéltalo cuando veas una espiral o localices grupos de monedas en la parte alta de la gruta. Si no lo consigues a la primera no te preocupes, porque aunque hayas conseguido las monedas te darán la oportunidad de volver a intentarlo; contesta siempre que SÍ, te hagan la pregunta que te hagan, y vuelve a intentarlo las veces que hagan falta para conseguir los cromos. Hay tres cámaras: la primera es sencilla; la segunda juega mucho con los cambios de velocidad de la vagoneta, por lo que tendrás que intercambiar botones de dirección y bloqueo; y la tercera es la más complicada, porque es la más larga.



Al entrar en el banco Gringotts, un gnomo te explicará cómo conseguir dinero... ¡ qué cara está la vida!



Ten cuidado, porque el suelo resbala y a la hora de recoger los formularios no irás siempre en la dirección deseada.



Enfrente de cada cámara aparecerá un gnomo que te permitirá dejar de lado las monedas para ir a salvar la partida.



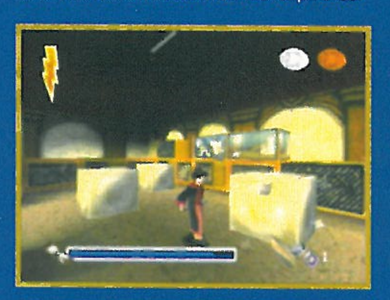
Acuérdate de que las flechas indican el lugar donde está el obstáculo, es decir, tendrás que ir en la dirección contraria

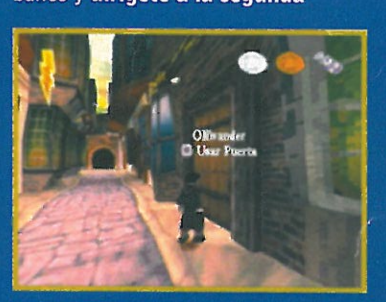
Allí te esperará otro gnomo para recoger monedas y **joyas**; pero aquí viene lo complicado, ya que el control del carro que tendrás que llevar será un poco difícil. Intenta esquivar las vigas de madera pulsando la flecha contraria a la que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla. **Recoge todas las secuencias de monedas para que aparezcan en el camino las gemas; si consigues todas las gemas obtendrás uno de los cromos de Magos y Brujas**. Si no, no podrás terminar el juego al 100%. **Podrás salir del juego cuando hayas conseguido rellenar el monedero tres veces**, pero si no has conseguido todas las gemas vuelve a intentarlo. Nuestro consejo es que mantengas pulsado siempre el botón ✖, de modo que se quede centrado en el eje y sólo manejes con los botones de dirección en las espirales.

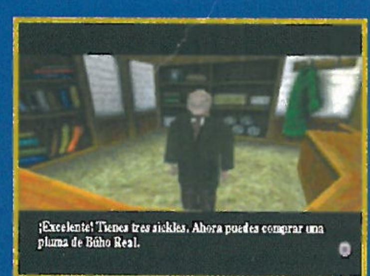
Para hacer dos espirales seguidas, da al botón de dirección durante la espiral, pulsa el botón de bloqueo cuando queden dos monedas para que se quede en el centro y vuelta a empezar. Una vez lo hayas conseguido te darán el **cromo de Ignatia Wildsmith**.

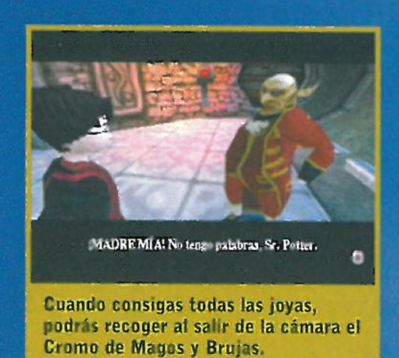
Al salir de la primera cámara, podrás regresar al callejón para **salvar la partida**; después entra otra vez en el banco y **dirígete a la segunda cámara para volver a repetir lo mismo. La segunda vez te darán el cromo de Bertie Bott, y la tercera el cromo de Helga Huffelpuf.** Cuando lo consigas, sal corriendo al Callejón y **salva la partida**. Desde la calle, entra en la primera puerta de la izquierda, en la **tienda de Animales**; **allí podrás comprar las tres verrugas que necesita Hagrid, pero antes la dueña de la tienda te pedirá que encuentres su sapo**

Tres verrugas te costarán un galeón, pero antes tendrás que encontrar mi Sapo Púrpura Gigante.

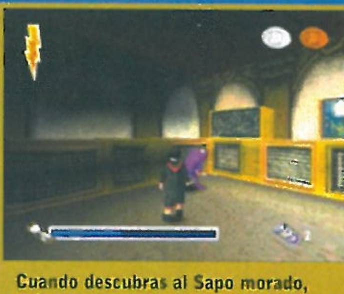








Cuando consigas todas las joyas, podrás recoger al salir de la cámara el Cromo de Magos y Brujas.


Cuando descubras al Sapo morado, golpéalo con Flipendo para quitarle las verrugas. Tendrás que hacerlo 3 veces.


La capa de Invisibilidad no es permanente y en cuanto le arranques la primera pluma desaparecerá.

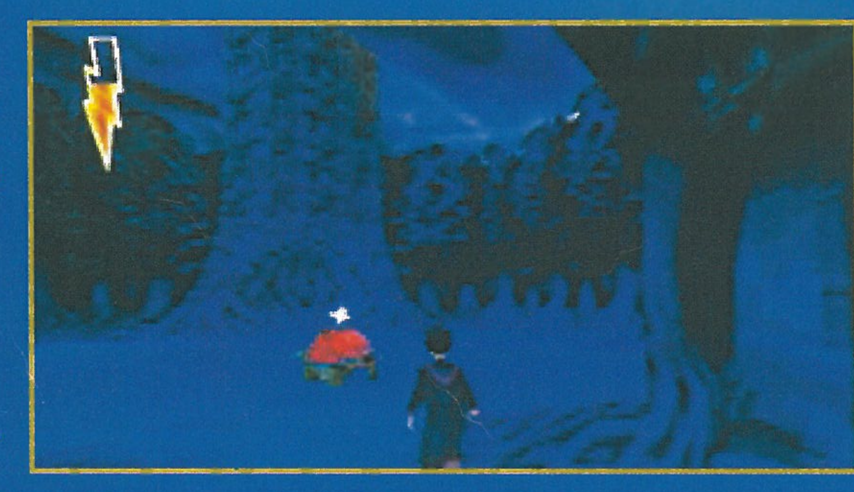

Persigue sin descanso al pavo para poder conseguir las tres plumas y curar al pobre Dragón de Hagrid.

púrpura. Sube al primer piso y mira las cajas atentamente hasta que veas una botar; si no ves ninguna allí, fíjate en las cajas del piso inferior. Dispara Flipendo sobre la caja y acto seguido sobre el sapo; repítelo otras dos veces y obtendrás las verrugas que necesitas.
Sal de nuevo al callejón y **tomando como referencia el banco Gringotts, avanza por la calle y entra por la segunda puerta de la derecha** (la primera está cerrada). **Podrás encontrar las tres plumas de pavo,** pero para ello tendrás que pasar por otra pequeña prueba. **Para cogerle las plumas al pavo sin que se de cuenta, rompe las cajas blancas hasta encontrar la capa de invisibilidad. Con ella en tu poder, podrás acercarte al pavo sin ningún problema.** Persíguele hasta que el indicador de la pluma en la esquina superior izquierda está llena; hazlo dos veces más y lo habrás conseguido (la capa no vuelve a regenerarse, o sea que si eres lento no te servirá de nada). Para que te sea más sencillo, fíjate en el recorrido que hace y cógela por sorpresa; normalmente se parará en los mismos rincones.
De nuevo en el callejón Diagon, entra por la tercera puerta que se encuentra justo a la izquierda para llegar al Emporio de las Lechuzas. Para poder coger la Pluma del Búho Real, entra por la puerta del fondo para llegar al nido de búhos y utiliza el hechizo Leviosa para hacer llegar los cacahuetes hasta el búho que hay en el centro.
Cuando éste se haya dormido, coge la pluma del mismo modo que cogiste antes los cacahuetes y llévala hacia Harry para poder recoger el último ingrediente que necesitas para elaborar la dichosa poción.
Por último, sal a continuación al callejón Diagon para reencontrarte con Hagrid y escuchar atentamente los acontecimientos que sucedieron en el colegio tras la recuperación del dragoncito Norberto.

Lleva los cacahuetes hasta el búho real que hay en el centro de la lechucería con la ayuda del hechizo Leviosa.

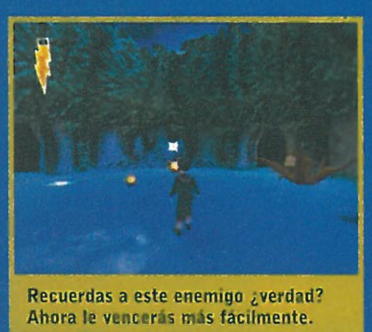
El Bosque Prohibido

Como castigo por culpa de Draco, tendrás que buscar en el bosque prohibido un Unicornio herido. Sigue las huellas de sangre hasta la planta que bloquea el camino; usa Incendio sobre ella y avanza por el camino hasta el precipicio. Usa la carga Flipendo sobre el árbol para poder cruzar al otro lado. Más adelante veremos unos trolls, pero bastará con lanzarles las setas del mismo modo que al principio para dejar el camino libre y de paso coger más **grageas rojas**. El siguiente obstáculo con el que nos encontraremos serán unas zarzas en medio de un puente, así que utiliza Incendio cuando veas la estrella verde y... listo. En la siguiente parte del bosque te encontrarás con una **Tentácula Venenosa**, quémala igual que a la de los terrenos de Hogwarts. Después sigue por el camino que había tras ella para recoger unas **grageas** y hacer una poción si la necesitas. Regresa para tomar el siguiente camino y enfrentarte a una **tortuga gigante**; usa la carga Flipendo cuando no mire varias veces (hasta que se ponga roja) para desbloquear el camino y proseguir.



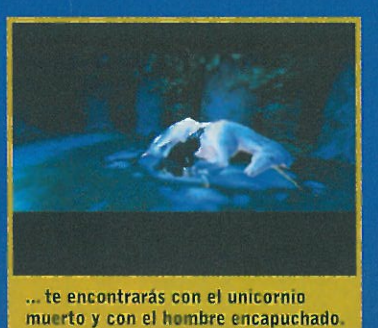
TORTUGAS GIGANTES

Te encontrarás a las tortugas en el bosque prohibido y para derrotarlas tendrás que seguir estas sencillas indicaciones: acércate a ellas lo justo para que se fijen en ti y cuando se den la vuelta dispuestas a lanzarte el chorro de fuego, utiliza la carga Flipendo sobre su trasero a la vez que esquivas su ataque.
Cuando le des una vez, la tortuga se pondrá verde; la segunda vez cambiará a un color rojizo y por último, al tercer golpe explotará. Sencillo ¿no?



Recuerdas a este enemigo ¿verdad? Ahora le vencerás más fácilmente.

Tras quemar los matojos, sube por las rocas a para poder llegar a la cueva....



... te encontrarás con el unicornio muerto y con el hombre encapuchado.

La flauta de Hagrid nos servirá para dormir a algún monstruo que estorbe..

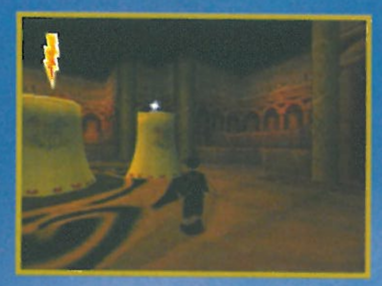
Tras la charla de Draco, sigue por el camino tras él, **salva la partida**, usa Incendio en la planta que bloquea el camino, deshazte de la segunda tortuga y prosigue tu camino hasta el claro en el bosque. Allí te encontrarás con Hagrid, que te avisará de los peligros que te esperan. En la siguiente zona del bosque hay dos caminos a seguir. Ve primero por el de la derecha, te llevará a un nuevo Cromo. Destruye la tortuga, cruza por el árbol y utiliza Flipendo para bajar el **cromo de Rowena Ravenclaw**. Vuelve a la bifurcación y usa Incendio cerca de la pared con espinas para subir por las rocas. Al entrar en la cueva, algo extraño le ocurrirá a Harry, al descubrir al misterioso hombre encapuchado bebiendo la sangre del Unicornio. Tras esta escena, **Harry será rescatado por Firenze y descubrirás que el encapuchado es Voldemort**.
A salvo en la cabaña de Hagrid, recibirás una **flauta**. Toca las notas para dormir a la lechuza y **salva la partida** para volver al castillo en busca de la piedra filosofal. Busca a Fred y George en lo alto del Castillo para darles las grageas y averiguar la contraseña del cuadro. Usa la mesa para llegar a la segunda planta y entra en el ático de Peeves. Allí está la sala del cuadro donde podrás recoger una mejora para el Maleficio Flipendo.

La Piedra Filosofal

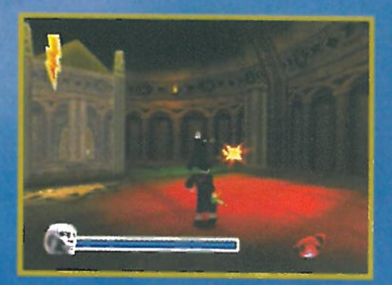
Entra en el Pasillo prohibido para encontrarte con Ron y Hermione y acceder a la habitación del "dulce" Fluffy. Gracias a la flauta que te regaló Hagrid podrás dormir al monstruo pulsando los botones igual que en la cabaña de Hagrid. Pero ten cuidado, por que Fluffy no se quedará de brazos cruzados mientras estás delante; toca la primera estrofa y retrocede, espera a que ataque y vuelve a acercarte para tocar la siguiente estrofa. Repite el movimiento las veces que sea necesario para no tener que volver a empezar demasiadas veces.
Cuando el perro se duerma, nuestros





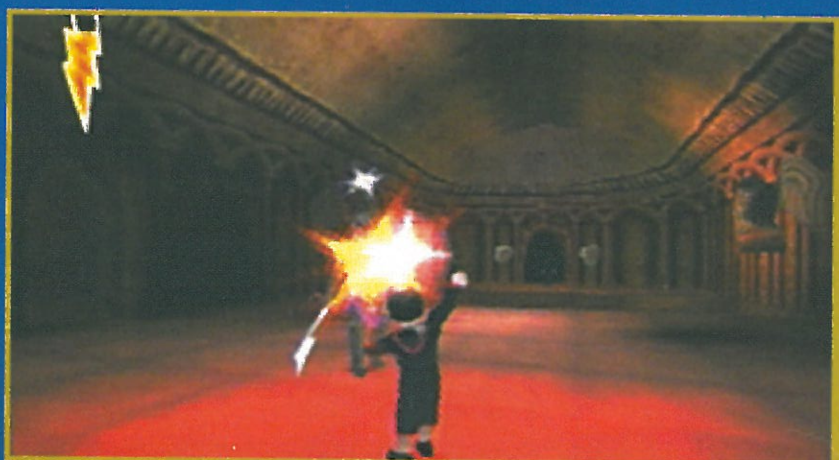






amigos bajaran por la trampilla a una habitación secreta con una **planta feroz**. Para derrotarla tendrás que hacer lo siguiente: desde donde estás, **utiliza la vista subjetiva para apuntar a los tentáculos. Si no utilizas el orden correcto para darles volverán a aparecer, así que fíjate en el tallo verde clarito y dispara sobre él**; acto seguido se pondrá otro tallo del mismo color, así que dispara sobre él, después otro, y otro, y así hasta que no quede ninguno y salga el tentáculo grande del centro de la sala, da vueltas sobre él lanzándole la magia Flipendo hasta agotarle la vida (si se mete en el agujero recuperará vida, así que no le dejes). **La siguiente prueba es muy parecida al Quidditch; tendrás que pasar por los aros que deja el murciélago con la llave azul para quitársela.** Avanza por el pasillo tras Ron y Hermione y entra en la **sala de Ajedrez**. **Para jugar la partida tendrás que moverte de casilla en casilla intentando que las piezas se peleen entre sí.** Empieza en la casilla negra de la derecha, después colócate en la blanca de la izquierda y luego otra vez en la negra de la derecha; dos piezas menos. Avanza una casilla hacia arriba y verás como desaparecen otras dos piezas. Desde el mismo sitio, retrocede a la casilla inicial y chocarán las cuatro piezas que quedan. En la siguiente sala, empieza desde la casilla de la izquierda y muévete hacia arriba; el siguiente movimiento deberá ser diagonal abajo-derecha y el tercer movimiento deberá ser a la izquierda. En la última sala, empieza desde la casilla de la izquierda y muévete en diagonal arriba-izquierda. Después izquierda, diagonal arriba-izquierda, derecha y diagonal abajo-derecha. Al salir de la sala, **avanza tras Hermione para enfrentarte al siguiente reto, ¡El Troll gigante!** En esta ocasión, tendrás que hacer el menor ruido posible despejando el camino de objetos. Sé rápido y no te detengas demasiado en dejar el objeto bien colocado; tampoco eleves el objeto hasta el tope o se despertará y tendrás que volver a empezar.

Cuando llegues al final y el troll se caiga en la trampilla, cruza la puerta que ha abierto Hermione. Ahora, **sigue el movimiento de los vasos para saber dónde se encuentra el caballero con el escudo de hielo** (los movimientos será aleatorios); usa una carga Flipendo sobre la copa y deshazte del caballero con las cargas Flipendo.
Al desaparecer, dejará la **poción de hielo** a su lado; bébetela para poder cruzar la siguiente puerta y avanza por el pasillo, esta vez sin Hermione.



VOLDEMORT

Antes de pelear con Voldemort tendrás que enfrentarte a varios enemigos que no serán difíciles de vencer, ya que Harry tiene el Maleficio Flipendo con la mejora que ha conseguido. Cuando aparezca el profesor, encantará cuatro armaduras para que se encarguen de nuestro mago, pero con dos cargas Flipendo será suficiente. Hará aparecer una armadura gigante, pero también bastará con la carga Flipendo y por último, te enfrentarás de tres formas distintas a Voldemort y al pelele del profesor. ¡Suerte!









En la siguiente sala te encontrarás con Voldemort, el cual amenazará con matarte; deshazte de las armaduras a las que da vida con las cargas Flipendo y después a la armadura fantasma cuando esté parada. Tras la pequeña lucha, podrás acceder a la zona en la que estaba Voldemort para cruzar por la puerta; pero antes de esto, coge la **poción** que ha dejado a la derecha.

Llegarás a la **sala del Espejo** y verás en el reflejo cómo Harry coge la piedra; esto provocará la ira de Voldemort y hará que aparezca su lado oscuro. **Primero te atacará con esferas verdes** que te paralizarán si te alcanzan; huye de ellas y no te acerques a él demasiado si no quieres que te haga daño. Para atacarle, usa las cargas Flipendo sobre las columnas cuando él esté cerca, de modo que le caigan encima. Cuando se enfade y rompa las columnas, **usa la carga Flipendo sobre el Espejo para obtener su poder** y vuelve a usarlo para que sea el Espejo el que ataque a Voldemort. Éste sólo atacará si el "profesor poseído" se encuentra detrás de él. Cuando el espejo lance su rayo cuatro veces, Voldemort se debilitará y se lanzará sobre ti. Por último, tendrás que forcejear con el profesor pulsando sin parar ■ y después ✖ cuando aparezca en la pantalla; bastarán tres patadas para librarte de él, aunque no de Voldemort...
Tras la recuperación en la enfermería, **Ron aparecerá con un cromo de Magos y Brujas cuya imagen es la de Harry**. Ahora te queda ganar el partido de Quidditch para que Gryffindor gane la copa de la casa.

DRIVER 2

SER UN BUEN CONDUCTOR NO BASTA. TRABAJAR PARA LA MAFIA, AUNQUE SEAS UN POLICÍA INFILTRADO, TAMPOCO. PARA PODER SUPERAR LOS RIESGOS Y MISIONES QUE ESTE JUEGO TE PLANTEA, TENDRÁS QUE TENER NERVIOS DE ACERO Y DEMOSTRAR QUE ERES EL MEJOR.
ASÍ DE SENCILLO. SÓLO IMPORTA ESO. SIGUE NUESTRA GUÍA Y PODRÁS SALIR VICTORIOSO DE TODOS LOS RETOS QUE DRIVER 2 TE OFRECE.

LECCIONES DE UN MATÓN EXPERTO



2



3



4



6



7



8

1. Las trazadas de las curvas

Saber tomar correctamente las curvas puede ser decisivo para el transcurso de las misiones. La forma idónea es realizarlo desde el exterior de la curva hacia el interior.

2. Saber atajar por la acera

En las continuas persecuciones, atajar por la acera puede ser determinante para escaquearse de la policía. Aunque debes tener mucho cuidado, ya que encontrarás obstáculos que detendrán y dañarán tu coche como pueden ser las farolas o bordillos. Además, ten presente que muchos atajos no tienen salida y serán tu perdición.

3. Las perdidas de adherencia

Al pisar un bordillo, un montón de arena, circular lloviendo, en los cambios de rasante, o conducir por hierba podrás comprobar que la dirección no responde a veces. Evítalo siempre que puedas para no estrellarte con algún obstáculo.

4. Esquivar a la policía

En muchas misiones la policía intentará ponerte las cosas difíciles intentando destrozar tu coche para detenerte. Éstos pueden embestirte tanto por delante como por detrás. Sin ningún lugar a dudas, una embestida frontal dañará muchísimo tu coche por lo que debes evitarlas haciendo giros bruscos cuando se acerquen. Si te persiguen, lo que tienes que hacer es intentar despistarlos circulando por el sentido contrario.

5. Burlar las barreras policiales

Si la persecución policial dura mucho tiempo y permaneces en la misma carretera, te puedes encontrar con barreras policiales. Para conseguir evitarlas, circula por la acera donde no habrá coches o si no hay hueco, por la unión entre dos coches patrulla.

6. Cuida tu coche

Si te chocas mucho durante las misiones, antes de que reviente tu coche deberás adquirir otro. Esta operación requiere mucho tiempo que puede ser necesario para completar tus objetivos. Aunque debes tener en cuenta que si te están persiguiendo no podrás bajarte del coche.

7. Los mejores vehículos

Por las ciudades por las que conduces verás mucha variedad de vehículos, como camiones, furgonetas, autobuses, camiones de bombero, rancheras, limusinas, turismos... Sin ningún lugar a dudas el mejor transporte serán los turismos por su maniobrabilidad y rapidez. Evita siempre que puedas todo vehículo largo y lento.

8. Los obstáculos de las ciudades

Como es lógico, en las ciudades encontrarás miles de obstáculo que hacen más interesante la conducción. Para no empotrarte cada dos por tres, deberás saber con antelación por donde deber esquivarlos. Ten especial cuidado en los cruces y mira los intermitentes (de color rojo) de los coche para saber si cambian de carril.

9. Controlar continuamente el mapa

Siempre debes saber en que dirección estás circulando y cuáles son las calles que te convienen para la misión. Consulta continuamente el mapa. En él viene señalado donde se encuentra tu objetivo.

10. La climatología

Muy importante a la hora de conducir. Como es lógico, es mucho más complicado circular de noche porque la visión de los obstáculos es mucho menor. Además, un día lluvioso hace que el agarre de los neumáticos sea mucho menor, y tendrás que trazar las curvas más despacio y sin realizar giros ni frenadas bruscas. »

CHICAGO

CIUDAD CONCURRIDA EN LA QUE LA CONDUCCIÓN RÁPIDA ES PELIGROSA. EXISTEN NUMEROSOS CRUCES EN LOS QUE SE TE PUEDEN ECHAR ENCIMA LOS DEMÁS COCHES. ADEMÁS, EXISTEN ABUNDANTES PUENTES LEVADIZOS QUE PUEDEN ENCONTRARSE ELEVADOS EN ALGUNAS MISIONES, BLOQUEÁNDOTE ASÍ EL PASO.

1
Wrigleyville
Lincoln Park
Lake Michigan
Wicker Park
Ucranian Village
Goose Island
Gold Coast
Navy pior
Downtown
Greektown
Grant park
Chinatown

S Inicio misión
F Final misión
I Punto intermedio



Misión 1. Vigilancia confidencial

1. VIGILANCIA CONFIDENCIAL

Sube en el coche que hay delante de ti. No te duermas porque dispones de 30 segundos. Después, deberás dirigirte al coche de Jones que se encuentra en el norte de la ciudad, entra en él y habrás completado tu primera misión. Para ello dispondrás de 2 minutos y 54 segundos, por lo que deberás conducir bastante deprisa teniendo especial cuidado con los numerosos cruces.



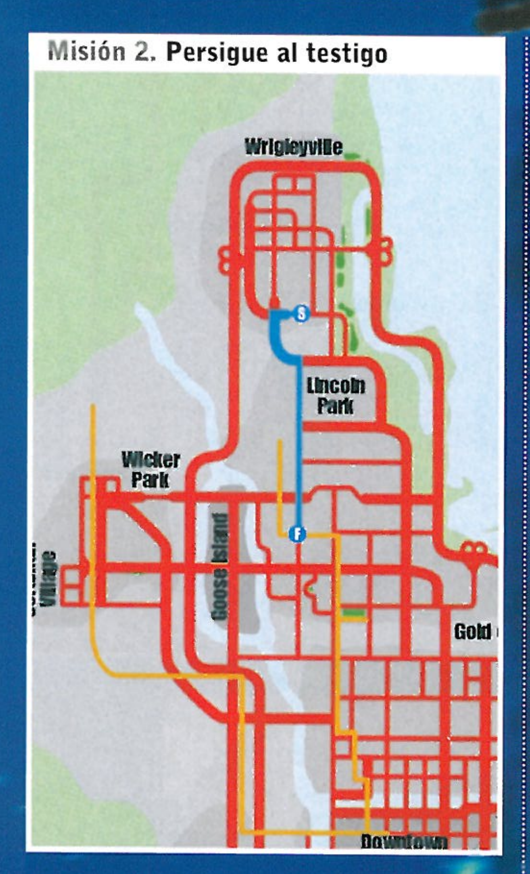
Misión 1



¡COCHE OCULTO EN EL ESTADIO!

Para recoger un coche oculto, ve al estadio de béisbol. Dirígete a las zona de las taquillas y pulsa un interruptor oculto para que se abra la verja que da al interior del estadio. Sube por las escaleras de la grada y avanza hasta llegar al garaje donde se encuentra el coche oculto. ¡Disfruta con un auténtico bólido!

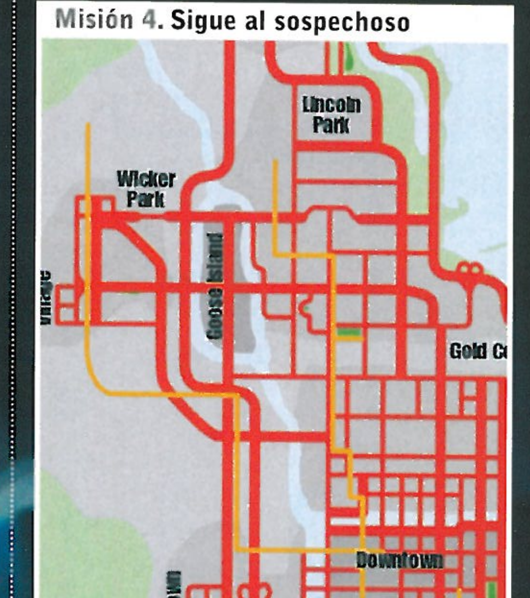
Misión 2. Persigue al testigo



Misión 3. La persecución al tren



Misión 4. Sigue al sospechoso





Misión 2

2. PERSIGUE AL TESTIGO

Tendrás que perseguir a un coche durante 1 minuto. Para no complicarte la vida, no debes estar ni muy cerca (porque con los movimientos bruscos lo perderías) ni muy separado (puedes perderlo de vista). Has de saber que cualquier golpe que te des puede ser fatal, ya que es muy posible que lo pierdas y no consigas, de esta forma, acabar la misión a tiempo.

3. LA PERSECUCIÓN AL TREN

Tienes que seguir al metro durante 2 minutos para cazar al fugitivo. En tu persecución, tendrás que conducir por callejones donde hay contenedores y montones de arena que dificultarán tus movimientos. Procura no alejarte demasiado ni chocarte mucho porque lo perderás de vista. Una vez llegues a la parada, sube corriendo por la rampa de la izquierda hasta llegar al andén.



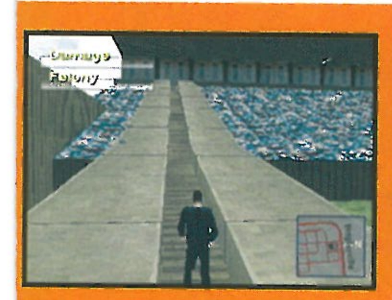
Misión 3

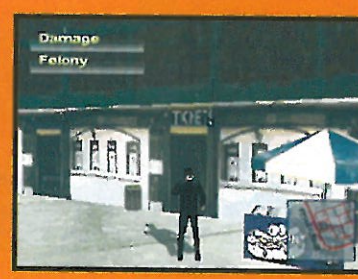


Misión 4

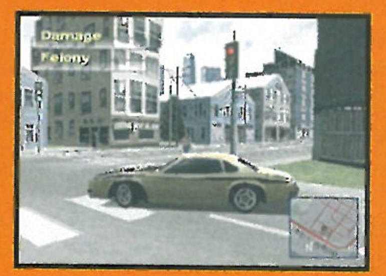
4. SIGUE AL SOSPECHOSO

Para relajarte después de tanta carrera, esta vez deberás espiar a otro coche durante 1 minuto y 37 segundos. Guarda una distancia prudente o te reconocerá, pero sin llegar a perderlo de vista. Oriéntate por la barra de proximidad intentando que la línea negra no pise nunca la zona roja. Estate atento a las detenciones del coche por circunstancias del tráfico.

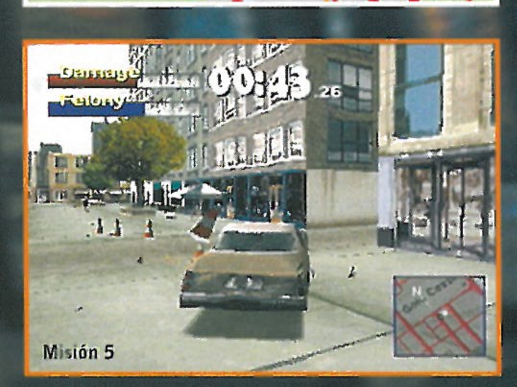








Misión 5. Huida hacia el apartamento



Misión 5

5. HUIDA HACIA EL APARTAMENTO

Tendrás 3 minutos y 40 segundos para escapar de la policía y atravesar la ciudad para ocultarte de los maderos. Intenta dejarlos atrás por velocidad y si tienes tiempo y oportunidad, cambia de coche para que el nivel de persecución quede a cero. Deberás tener especial cuidado con las barreras policiales.

6. SIGUE AL INTRUSO

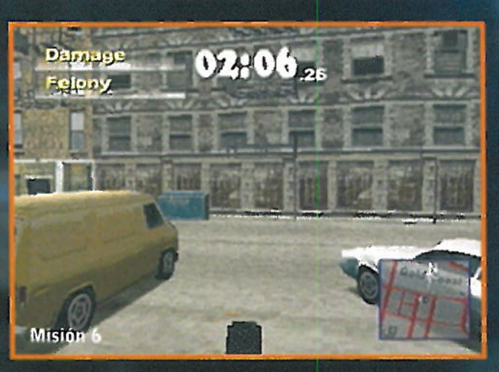
Durante 2 minutos y 10 segundos, tendrás que perseguir a un tipo bastante mejor al volante de lo que estás acostumbrado a ver. Al inicio, podrás elegir entre una furgoneta y un turismo, pero te conviene más coger este último, ya que es más rápido y manejable. Mantéen una distancia prudencial para que no lo pierdas en los giros bruscos. Ten especial cuidado al final de la misión porque tendrás que entrar por los pasillos estrechos de los almacenes, una zona donde es fácil despistarse.

7. LOS ALMACENES DE CAINE

Una de las misiones más difíciles que realizarás en Chicago. Dispones de 2 minutos y 48 segundos para escapar del polígono industrial. Debes tener mucho cuidado porque en los callejones estrechos

Misión 6. Sigue al intruso





Misión 6

aparecerán camionetas que te bloquearán el camino. En estas situaciones, a veces podrás optar por tomar un camino alternativo o apartarlas "suavemente" a golpes. Cuando salgas a la carretera, empezará a seguirte una camioneta que hará más complicada la huida. Recorre toda la calle en dirección norte y entra en el otro recinto industrial para encontrar la salida definitiva.

8. SALIENDO DE CHICAGO

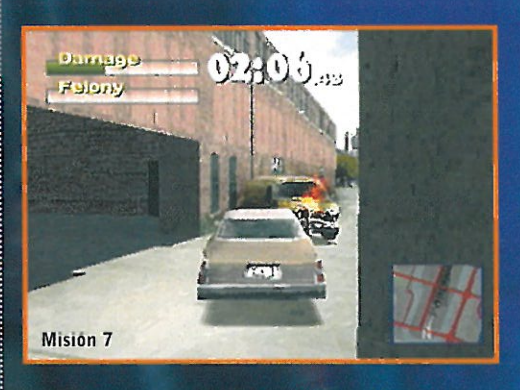
Para escapar de Chicago tendrás que acudir a la estación de tren en tan sólo 3 minutos y medio. Esta vez, el peligro principal será el clima ya que es de noche y está lloviendo con lo que la visión y la adherencia de tus neumáticos será mucho



Misión 8

Misión 7. Los almacenes de Caine





Misión 7

menor. Para "amenizar" la misión, serás perseguido por la mafia rival. Comprobarás en tus propias carnes que estos tipos son bastante más peligrosos que la policía. Además, tendrás la dificultad añadida de que no sabrás quienes son ellos hasta que no los tengas encima, ya que conducen turismos normales.

Misión 8. Saliendo de Chicago



LA HABANA

LA HABANA ESTÁ COMPUESTA POR NUMEROSAS CALLES ESTRECHAS, CON CALLEJONES QUE PUEDEN SER DE GRAN AYUDA A LA HORA DE DAR "ESQUINAZO" A TUS PERSEGUIDORES. SIEMPRE QUE PUEDAS, CONDUCE POR LA AUTOPISTA QUE RODEA A LA CIUDAD, YA QUE ESTA ES MUCHO MÁS SEGURA Y RÁPIDA QUE EL CONTINUO CALLEJO DEL INTERIOR.

Florida Straits

East Havana (La Habana del Este)

Fortaleza de San Carlos

Castillo el Morro

Tunnel

Caleta de San Lázaro

Vedado

Malecón

Old havana (vieja)

Ferry

Universidad

1

Tunnel

Capitolio

Necrópolis de color

Ensenada de Atarés

Plaza de la revolución

Docks





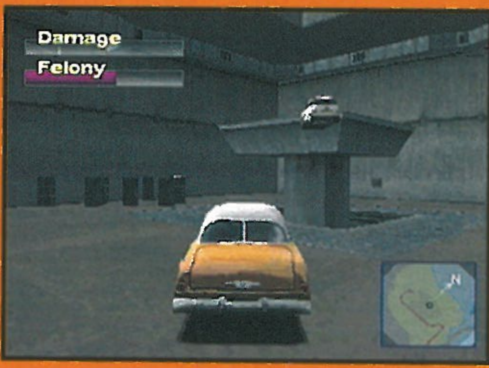
¡UN MINI EN LA BASE SECRETA!

En el oeste de la ciudad hay una base secreta. Para colarte, busca el interruptor oculto que verás junto a uno de los árboles cercanos a la entrada. Una vez dentro, desciende hasta la tercera planta y pulsa el botón. Súbete en el Mini y date una vueltecita por la ciudad.





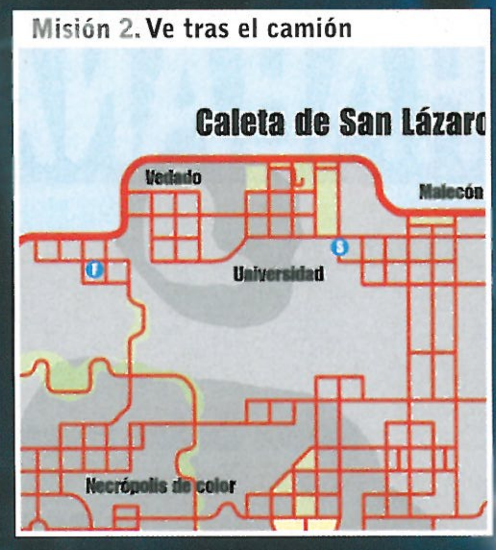


















1- SIGUE LA PISTA

Durante 2 minutos deberás espiar a un coche. Mantente muy atento a la barra de persecución para saber cual es la distancia que debes guardar. Ten especial cuidado en los giros y en las ocasiones en que se detenga por circunstancias del tráfico.

2- VE TRAS EL CAMIÓN

Una de las misiones más difíciles de todas las que realizarás en La Habana. El tiempo del que dispones para realizarla es de 3 minutos y 55 segundos. En primer lugar, deberás golpear el camión que persigues hasta casi destrozarlo, para así poder robarlo. Esto sería una tarea bastante fácil, si no llevásemos un coche detrás dando la tabarra. Para colmo de males, el recorrido del camión puede variar continuamente por lo que será muy escurridizo. Una vez que esté en tu poder, llévalo al garaje. Conduce con cuidado para no reventarlo, ya que se encuentra muy dañado por la persecución. Una vez estés en la puerta del garaje, sal del camión, pulsa el interruptor para abrir la compuerta y mételo dentro.

3- DETÉN AL CAMIÓN

En 1 minuto y 47 segundos deberás detener a un camión que irá arrojando explosivos. Nunca te pongas detrás suya e intenta embestirle de lado. Una vez que el conductor huya, súbete en el camión y llévalo en menos de 4 minutos y medio, hasta el garaje donde aparcaste el camión de la misión anterior.

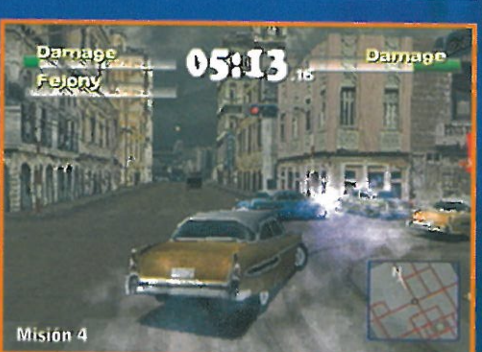
4- ENCUENTRA LA PISTA

Prepárate para afrontar la misión más larga e intensa de todo el juego. En 7 minutos deberás destrozar 4 coches para encontrar en el interior del último la tarjeta que necesitas. Éstos circularán





Misión 6. Los muelles



Misión 4

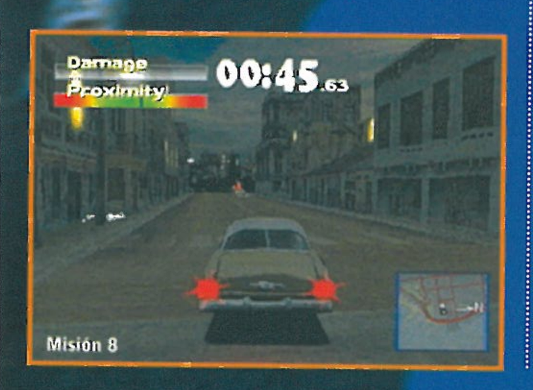
tranquilamente por la ciudad hasta que te vean, a partir de este momento empezarán a dar giros bruscos para intentar huir. Para acabar con ellos, intenta provocar colisiones frontales y laterales, nunca traseras. Cuando destroces uno, mira en su interior para ver si tiene la tarjeta y mira en el mapa para ver donde se encuentra el siguiente.

5- ESCAPA EN EL FERRY

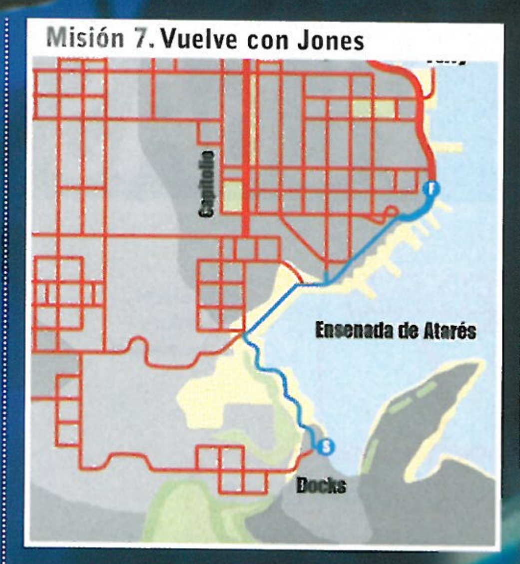
Tras conseguir la tarjeta, deberás escapar en el ferry. Como no tienes tiempo límite y el único problema es que la policía te atrape, ve andando hasta el barco. Una vez que estés cerca de éste, coge un coche porque deberás saltar por una rampa que hay en el puerto para alcanzar el barco.

6- LOS MUELLES

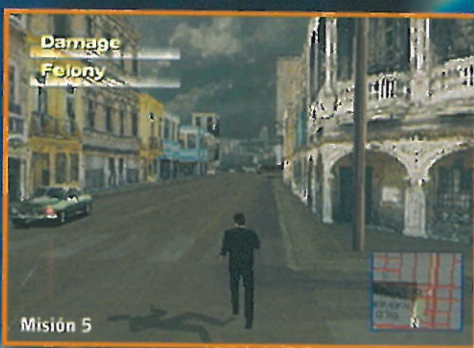
En 3 minutos y 37 segundos (tiempo más que suficiente), deberás atravesar la ciudad para llegar hasta el puerto. Los únicos peligros pueden ser la persecución policial dentro del túnel y la zona del puerto, por la sucesión de numerosas curvas.



Misión 8



Misión 7. Vuelve con Jones



Misión 5

7- VUELVE CON JONES

Deberás recoger el coche de Jones en dos minutos y 28 segundos. Mientras tanto, tendrás la preciada compañía de la policía. Para endulzar un poco la cosa, conducirás de noche, con lo que ello conlleva.

8- ESPÍA A JERICHO

Otra vez deberás trabajar de espía. En esta ocasión, se trata de una corta (50 segundos) pero intensiva vigilancia, que se complicará más de lo normal por los continuos cambios de ritmos del coche perseguido. Sigue los consejos dados en las anteriores misiones de vigilancia.



Misión 9



Misión 10. Escapa de los brasileños



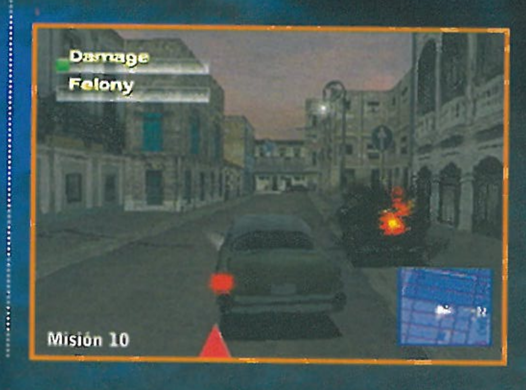
Misión 6

9- PERSIGUE A JERICHO

En 1 minuto y 52 segundos deberás destrozar el coche de Jericho. Para ello, será imprescindible que "andes" rápido al inicio de la misión. Tienes que coger el coche que esté más cerca (pero no el autobús) para poder colocarte rápidamente detrás de él. Recuerda que los mejores golpes normalmente son los laterales.

10- ESCAPA DE LOS BRASILEÑOS

Desde la zona del Este, donde has destrozado el coche de Jericho, deberás escapar de la mafia y refugiarte en el garaje. Lo mejor de la misión es que no tienes tiempo limitado, por lo que la mejor forma de acabar la misión es ir por la autopista que rodea la ciudad para poder escaparte fácilmente de la mafia. La mala noticia es que no puedes cambiar de coche en ningún momento del recorrido.



Misión 10

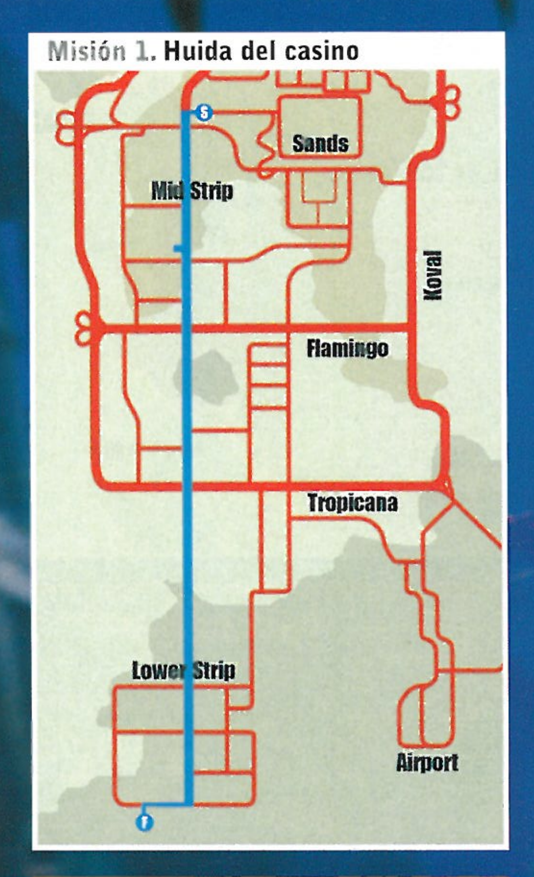
LAS VEGAS

Inicio misión
Final misión
Punto Intermedio

Ghost Town
Downtown
Freemont
Lakeside
Paradice Rd
Upper Strip
Sands
Mid Strip
Koval
Flamingo
Tropicana
Lower Strip
Airport

CALLES ANCHAS EN SU MAYORÍA, ES MÁS FÁCIL CONDUCIR AQUÍ QUE EN LA HABANA. LA GRAN DISTANCIA QUE SEPARA UNAS CARRETERAS DE OTRAS HARÁ NECESARIO ATAJAR POR LAS ACERAS, PARA LLEGAR AL OBJETIVO ANTES DE QUE SE AGOTE EL TIEMPO. PUEDE SER MUY ARRIESGADO, YA QUE MUCHAS ACERAS NO TIENEN SALIDA.

Misión 1. Huida del casino





1- HUIDA DEL CASINO

Tienes 2 minutos y 45 segundos para realizar un robo en un casino. Primero, dirígete a la puerta del mismo para recoger a los atracadores. A partir de este momento tendrás que conducir en dirección sur por la autopista y evadir a la poca policía que aparezca. Lo único que te puede complicar la existencia un poco son las barreras policiales, pero las evitarás con facilidad si pasas por la acera.

1

¡INVULNERABILIDAD!

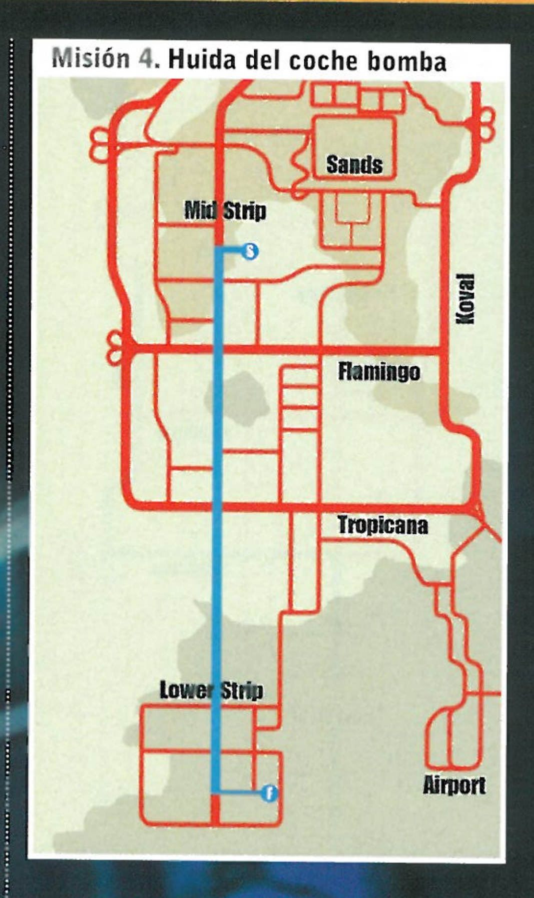
En una de las tiendas de la ciudad (la droguería), podrás accionar un interruptor que te concederá invulnerabilidad. Gracias a ella, podrás conducir a tus anchas.



Misión 2. Adelanta al tren

Misión 3. Coche bomba

Misión 4. Huida del coche bomba



2- ADELANTA AL TREN

Una misión intensa donde las haya. Tendrás que adelantar al tren por el lado izquierdo, atravesando la puerta de madera del puente y esquivando los obstáculos para adelantarle. Después, cuando veas el coche en mitad de la vía del puente colgante, frena rápidamente y súbete a este último. Sal antes de que el tren te atropelle y escapa.



Misión 2

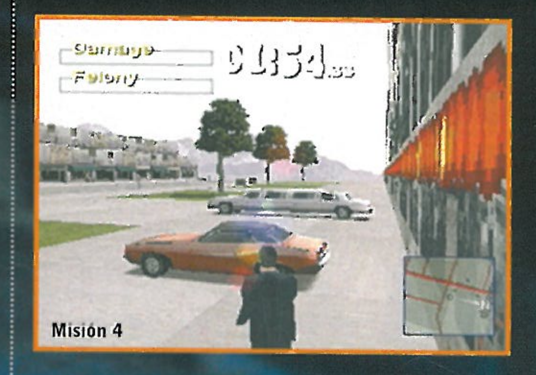
Misión 3

3- COCHE BOMBA

En 3 minutos tendrás que recoger un coche que porta una bomba y llevarla a un casino de la mafia rival para que explote. Como es obvio, no podrás cambiar de coche y la policía te perseguirá por tu exceso de velocidad. No te demores porque el tiempo es un poco justo. Una vez dejes el coche enfrente del casino, sal de éste y atraviesa el pasillo que hay enfrente para escapar.

4- HUIDA DEL COCHE BOMBA

En esta misión tendrás que completar la huida realizada antes, con la diferencia de que tendrás que hacerlo en sólo 2 minutos. Avanza un poco por el pasillo y a la izquierda te encontrarás un coche y una limusina. Móntate en el turismo e ignora el lujoso vehículo. El camino que has de seguir es simple pero estará plagado de maderos. Cuidado.



Misión 4



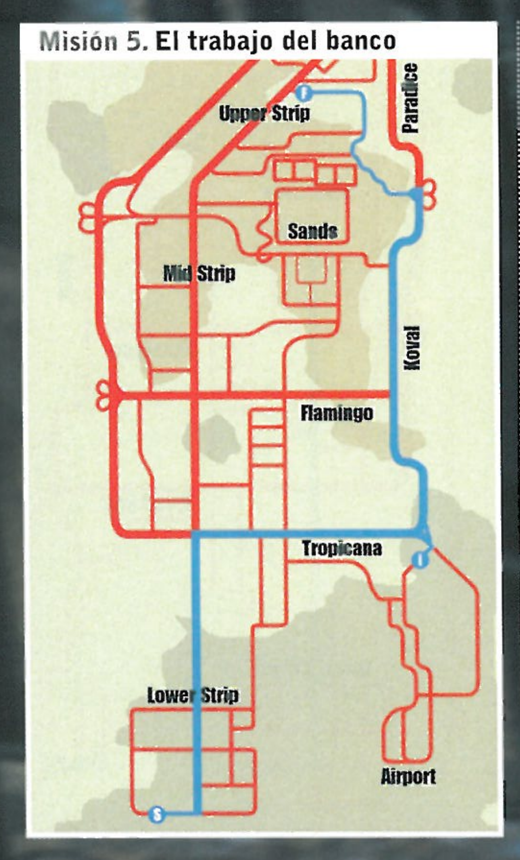
2 ¡ZONA DE OBRAS!

Si te metes por ese rincón, irás a parar a una zona que se encuentra en obras, allí podrás hacer lo que te de la gana sin que te molesten, así que, ya sabes, a hacer un poco el gamberro.





Misión 5. El trabajo del banco



Misión 6. Roba la ambulancia

Mid Strip
Koval
Flamingo
Tropicana
Lower Strip
Airport

Misión 7. Stake out



5- EL TRABAJO DEL BANCO

Dispondrás de dos minutos y 18 segundos para llegar al lugar del atraco fallido y recoger a tus compinches. Partirás del interior del garaje, así que abre la puerta con el interruptor, móntate en el coche y sal pitando hacia el lugar del atraco. Aunque haya caminos más cortos, circular por la autopista es más seguro y te dará tiempo a llegar. Todo se complicará cuando los recojas y tengas que llevarlos sanos y salvos en un tiempo de 3 minutos y 35 segundos. Debido a la dureza de la persecución policial, en esta ocasión, te vendrás mejor tomar el camino más corto para llegar lo antes posible.

02:11.43

Misión 5



Misión 6

6- ROBA LA AMBULANCIA

Tienes algo menos de un minuto y medio para tomar "prestada" una ambulancia. Una salida rápida para colocarte cerca del vehículo sanitario, será decisiva para completar la la misión. Golpéala lateralmente hasta casi destrozarla sin hacer mucho caso del coche patrulla. Después, con cierta precaución para no acabar de pulverizarla, llévala al garaje.

7- STAKE OUT

De lo más difícil del juego, debes escapar de una redada policial. Tendrás 3 minutos y medio para llegar hasta el aeropuerto sin poder cambiar de coche. La distancia es muy larga (cuidado con los coches en sentido contrario), el tiempo justo y la presencia policial abundante y violenta (bloqueos policiales), ¿qué más se puede pedir?

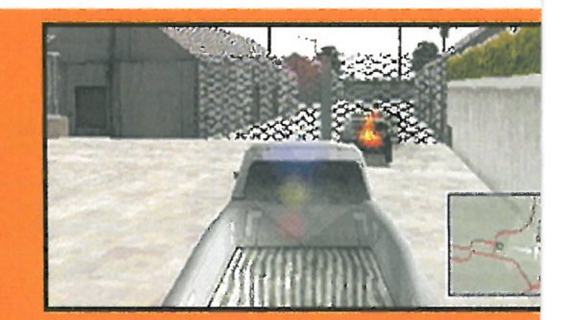


Misión 7

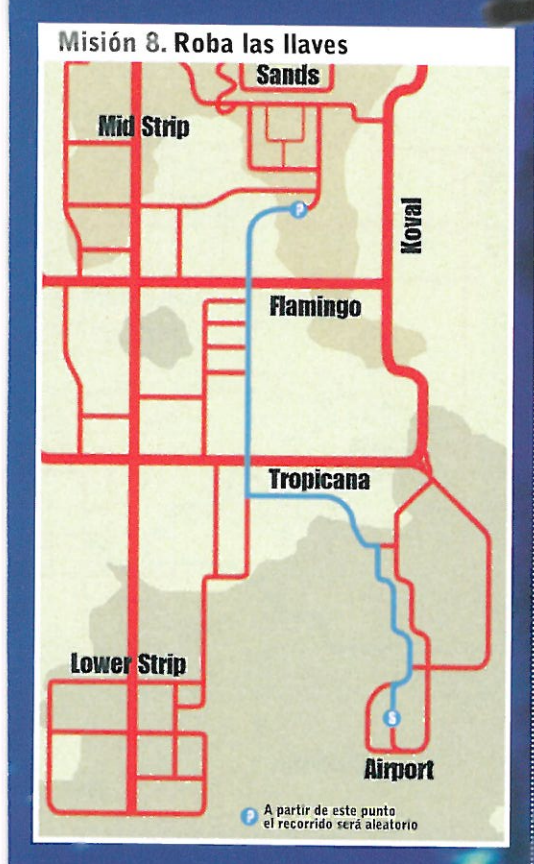
3

¡COCHE OCULTO!

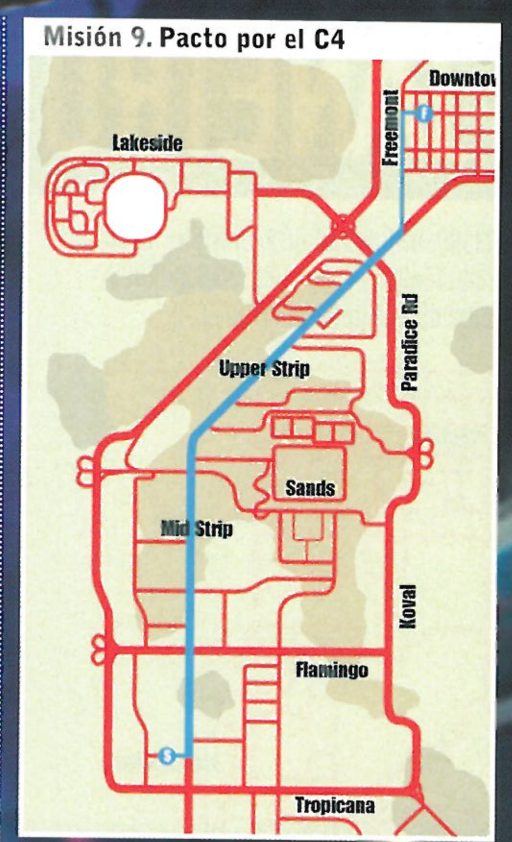
Acciona el interruptor que hay al lado de la malla metálica para que se abra la puerta de madera. Entra, y encontrarás una furgoneta antigua que no conseguirás en ningún otro sitio. Este vehículo, sin ser de los mejores, ofrece muchas ventajas. Pruébalo y verás como te convence.



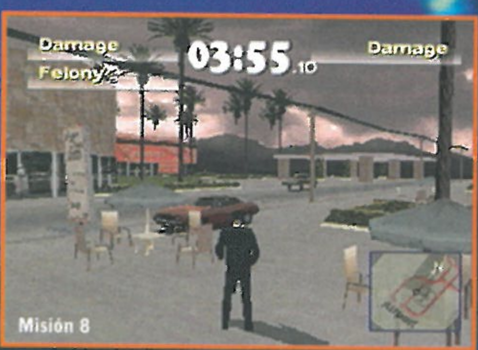
Misión 8. Roba las llaves



Misión 9. Pacto por el C4



Misión 10. Destruye el almacén



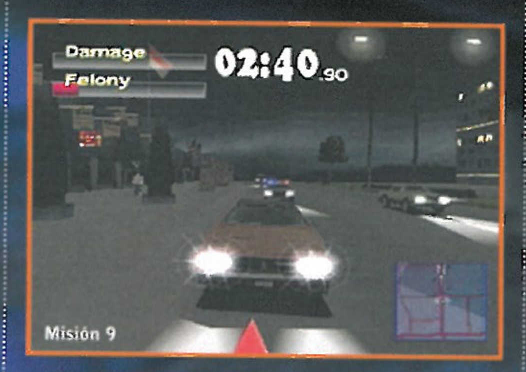
Misión 8

8- ROBA LAS LLAVES

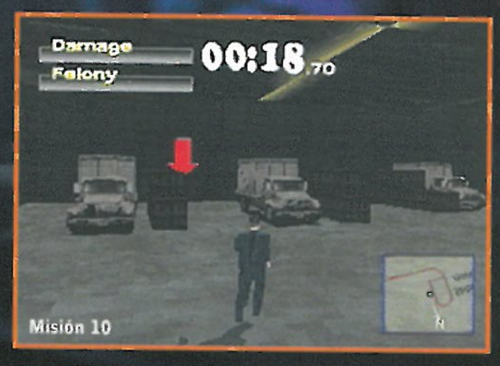
4 minutos para alcanzar a un coche, destrozarlo y recoger de su interior unas llaves. Sigue su ruta, es la más corta y rápida. No tardes en alcanzarle o te faltará tiempo para hacerlo chatarra. Intenta golpearlo de frente o lateralmente. En el mapa te indicamos la ruta que seguirá el coche hasta que lo alcances, teniendo en cuenta que al llegar a la altura de la calle Flamingo ya lo habrás alcanzado.

9- PACTO POR EL C4

Aguanta una persecución policial conduciendo de noche durante tres minutos, hasta que llegues al garaje acordado para entregar los explosivos. Evita los coches de policía que embistan de frente y no tardes porque no dispones de mucho tiempo. Lo peor es que se desarrolla por la noche con los problemas de visibilidad que ello supone.



Misión 9



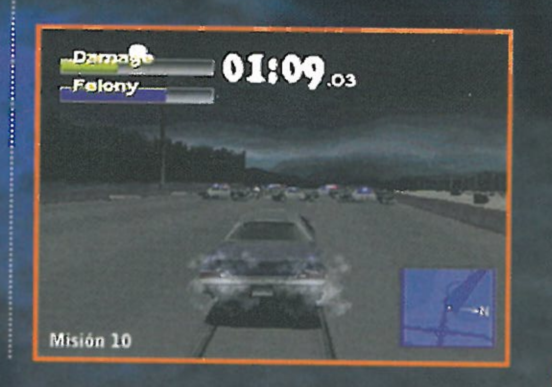
Misión 10

10- DESTRUYE EL ALMACÉN

En 2 minutos y medio tendrás que ir al almacén que hay situado en la ciudad fantasma y colocar tres explosivos en las cajas que hallarás en su interior. Cuando llegues, bájate del coche y entra por la puerta pequeña del lateral del almacén. Tu principal enemigo será, sin duda, el reloj, al o que hay que sumar la mala iluminación y la siempre oportuna presencia de los cuerpos de seguridad.

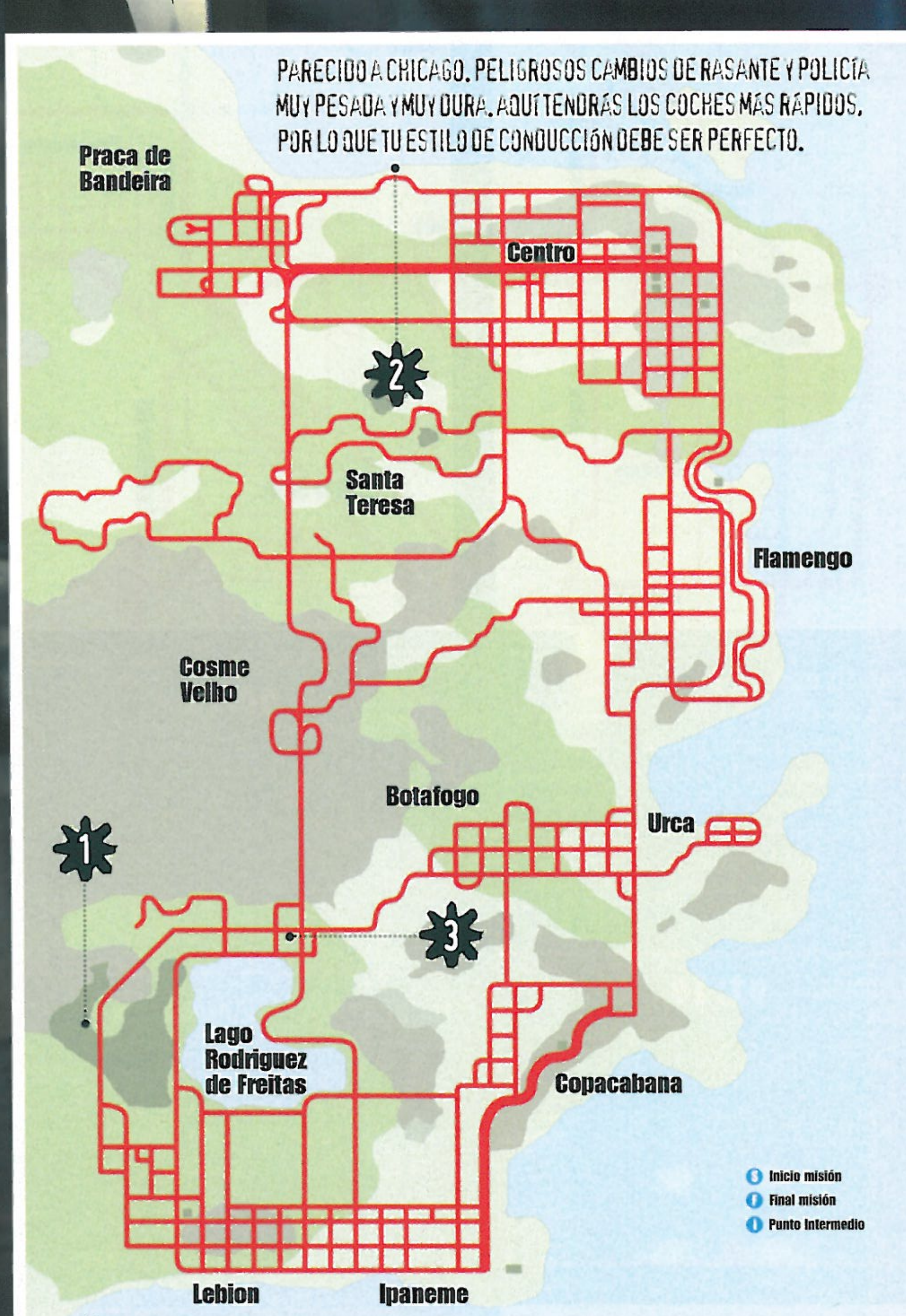






Misión 10

RÍO DE JANEIRO





1- BUS CRUSH

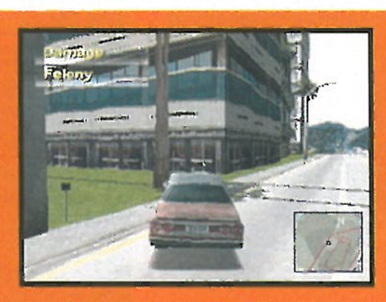
Prepárate para realizar una de las misiones más largas y agobiantes. Dispondrás de 6 minutos para recoger un autobús, ir al lugar señalado y dar unos "golpecitos" a unos cuantos coches. Seguidamente, abandona el autobús y escóndete de la policía. Te costará un poco dominar la dirección del autobús y sudarás de lo lindo intentando controlarlo, ya lo verás.





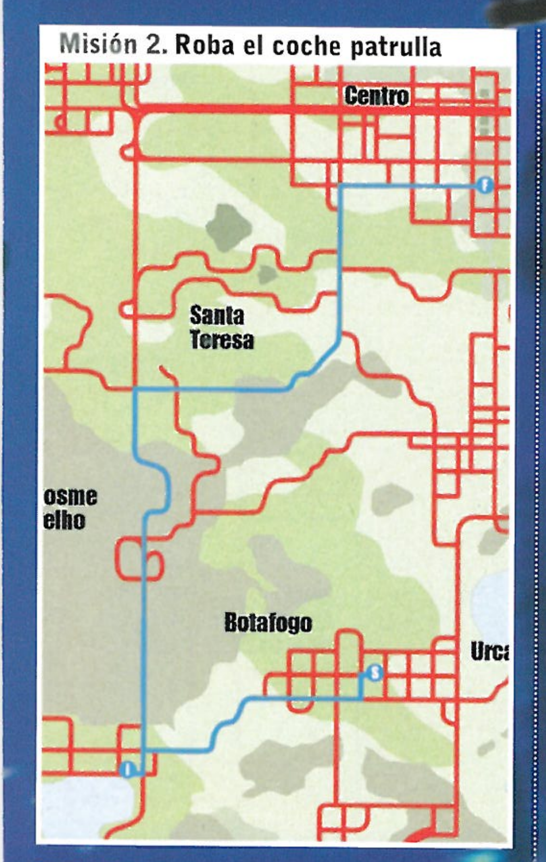
¡ZONA DE HÍPICA OCULTA!

Si quieres, podrás intentar superar las pruebas de hípica pero montando tu propio coche en lugar de un caballo. Para ello, pulsa el interruptor que hay enfrente del circuito.





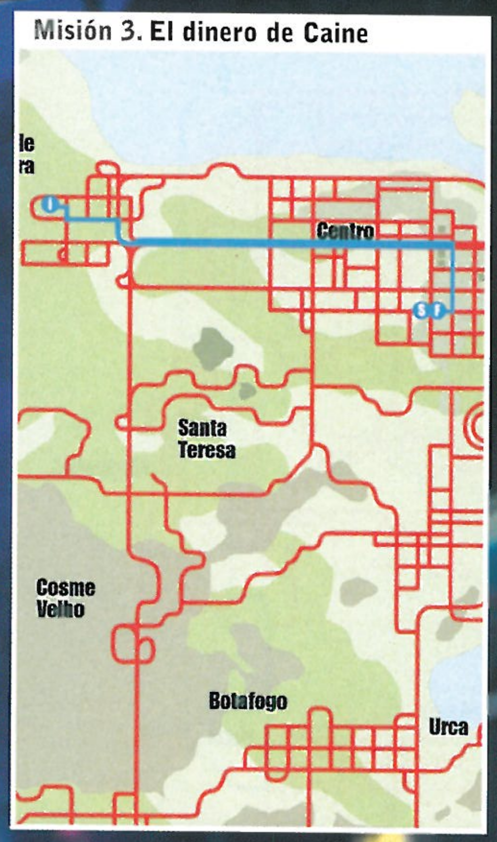






2- ROBA EL COCHE PATRULLA

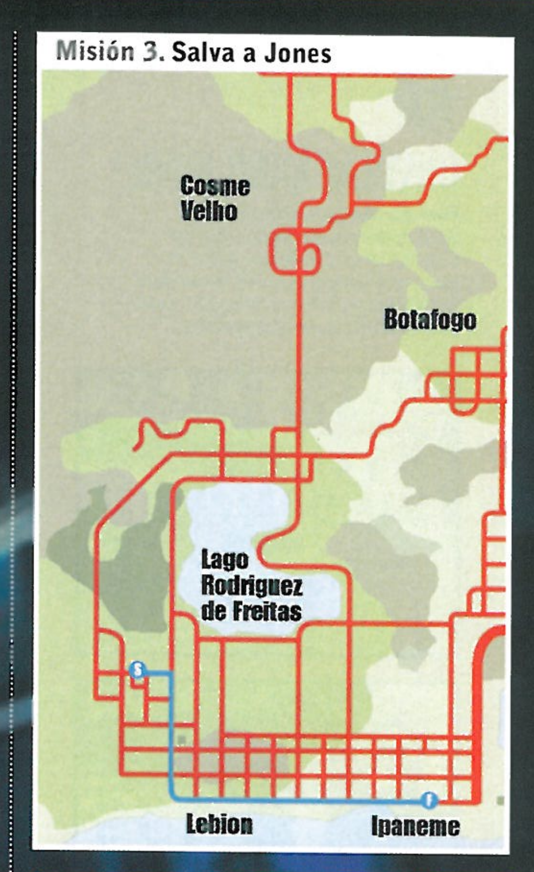
En 1 minuto y 40 segundos tendrás que salir del garaje e ir a la estación de policía para robar un coche patrulla. Cuando llegues allí, sal del coche, entra por la puerta pequeña y coge el coche que verás aparcado. Sal por la puerta del garaje y ve a dejarlo en un lugar seguro. Tienes 3 minutos y 12 segundos. Está lloviendo y la conducción será más peligrosa. No puedes reventar el coche patrulla y la policía hará todo lo posible por fastidiarte.

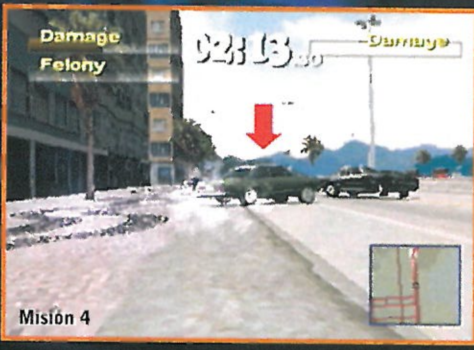


3- EL DINERO DE CAINE

Con el coche de policía que acabas de robar deberás detener, nada más salir del garaje, a una limusina. Ahora móntate en ella y dirígete a la mansión de la mafia rival en un tiempo inferior a 2 minutos. Una vez hagas tu trabajo, vuelve al mismo punto de inicio donde estarás a salvo de los coches de la mafia rival. El tiempo está muy justo y hay precipitaciones en la zona, cuidado.







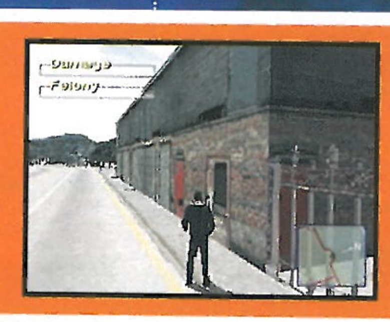
4- SALVA A JONES

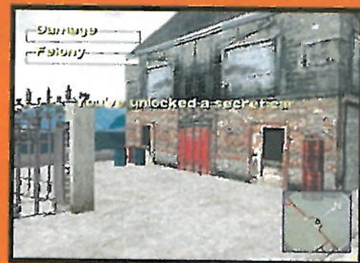
Tu objetivo en esta misión es detener a golpes el coche que ha secuestrado a Jones, contando tan sólo con 4 minutos para conseguirlo. Sigue el camino que hemos marcado en el mapa y así podrás alcanzarle en poco tiempo. Como ya sabes (sí, somos un poco pesados), la mejor forma de detenerle es golpearle lateral o frontalmente, aunque es mejor la primera opción, no te frenará al golpear el coche de tu adversario.

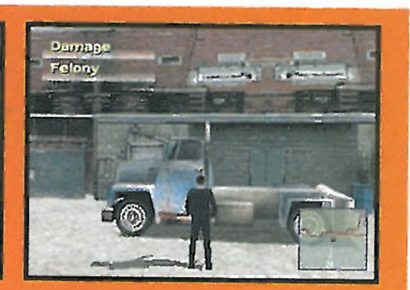
2

¡CAMIÓN OCULTO!

En el puerto, tienes que accionar el botón que hay junto a la puerta de uno de los almacenes para que puedas acceder a los muelles. Allí encontrarás esperando aparcado una maravilla de camión con el que podrás disfrutar conduciendo.





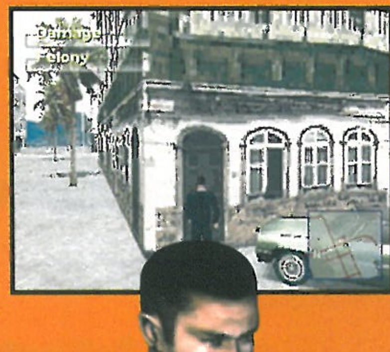




¡INVULNERABILIDAD!

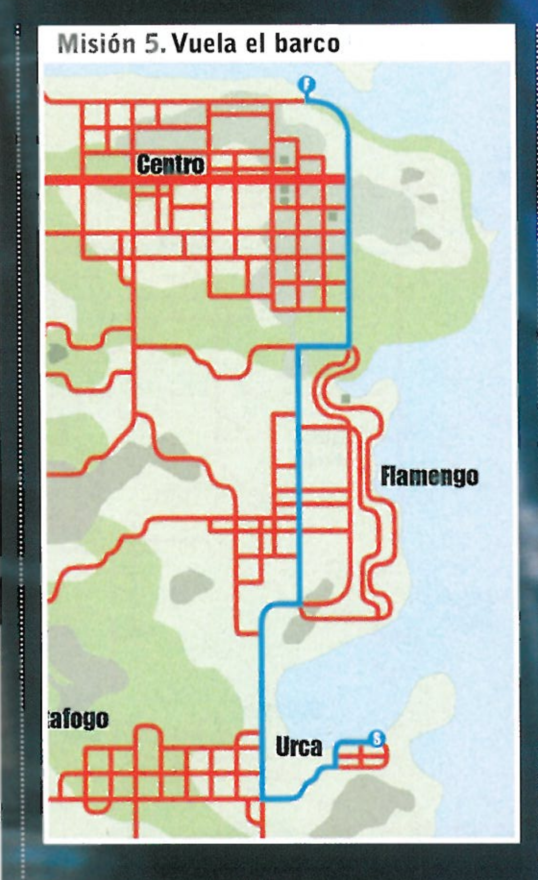
Para que puedas conducir sin preocupaciones de ningún tipo por toda la ciudad, tienes que pulsar el botón que hallarás en esta tienda de la ciudad. A partir de ese momento, nadie podrá hacerte daño ni detenerte.







Misión 5. Vuela el barco



5- VUELA EL BARCO

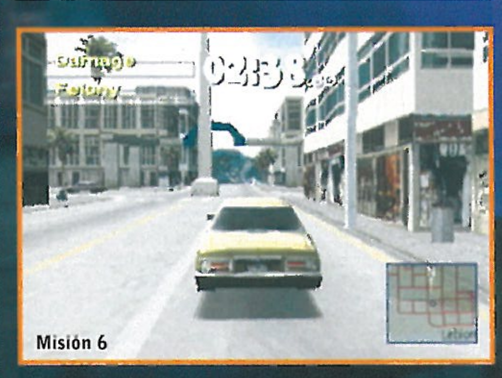
La dificultad se palpa en esta misión. En 2 minutos y 50 segundos tendrás que ir hasta el puerto del norte, donde hay un barco que tendrás que volar. Entra en él con el coche y coloca las bombas antes de que exploten (25 segundos). Una vez colocadas el barco zarpará, por lo que deberás regresar a tu bólido y saltar a la plataforma que hay a la derecha de la rampa.



Misión 5

Misión 6. Jones en problemas





Misión 6

6- JONES EN PROBLEMAS

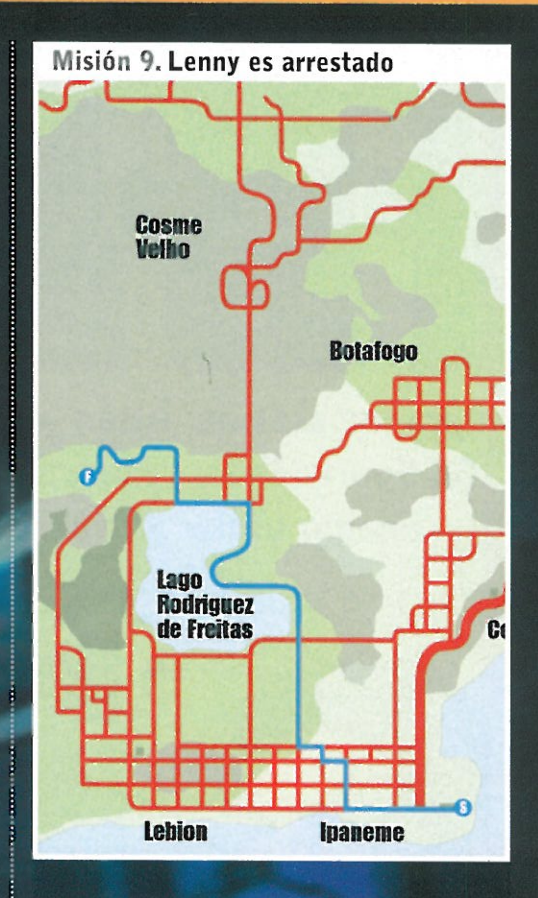
En el ajustadísimo tiempo de 2 minutos y 50 segundos debes rescatar a Jones. Tu conducción tendrás que ser perfecta si quieres tener la más mínima posibilidad de éxito, además, deberás evitar los ataques policiales. Si te chocas más de dos veces será imposible alcanzar tu objetivo. Una vez llegues al final del recorrido, bájate rápidamente y entra por la puerta de la caseta.

Misión 7. Persigue al pistolero



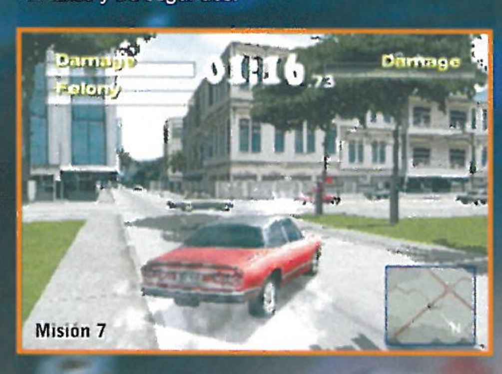
Misión 8. Lenny escapa

Misión 9. Lenny es arrestado

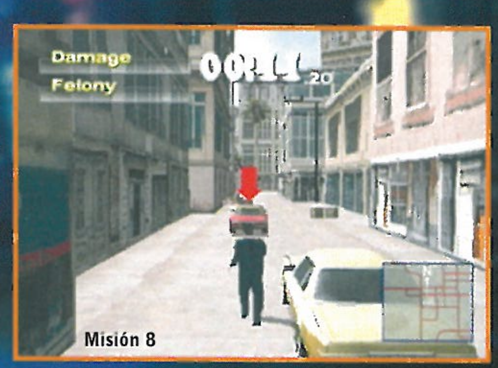


7- PERSIGUE AL PISTOLERO

Prepárate para afrontar la persecución más difícil de todas las que has hecho. Tendrás seguir al coche rojo para destrozarlo. Debido a su resistencia, rapidez y la dificultad del trazado, sudarás bastante para cumplir tu objetivo. Recuerda que debes golpearle lateralmente. Además, ten en cuenta que sólo dispondrás de 2 minutos y 50 segundos.



Misión 7



Misión 8

8- LENNY ESCAPA

Primero, en algo menos de 1 minuto y 40 segundos, tendrás que ir a recoger el coche señalado. A pesar de la siempre "agradable" compañía de la policía, no te resultará demasiado difícil. Después, en 2 minutos y 50 segundos, debes ir a coger a Lenny, o mejor dicho, a ver como escapa. A partir de entonces conocerás el lado más salvaje de los cuerpos de seguridad.

9- LENNY ES ARRESTADO

Por fin llegas a la última misión. Su dificultad es muy elevada. Debes perseguir al helicóptero hasta que se estrelle. Además de ser más rápido, no tendrá obstáculos en el aire como los que tienes tú en el suelo. Fíjate en el mapa para conocer el recorrido y mira al suelo y a lo que te rodea, no al helicóptero. Además, la mafia intentará ponerte las cosas un poco más difíciles todavía.

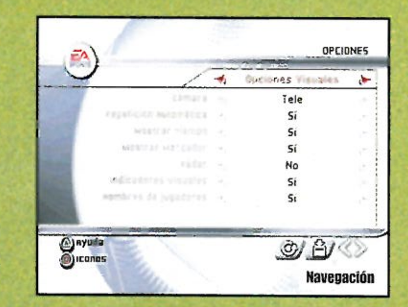

Misión 9

FIFA 2002

Para los ases del balón y los ases del sillón, llega la última entrega futbolística de EA Sports. Presta atención a los consejos que te damos, porque vas a jugar en el equipo titular y todo el estadio está pendiente de ti. Va siendo hora de que demuestres el acierto de tu fichaje...

Navegación y menús

Los chicos de EA Sports han mejorado la navegación para desplazarse por *FIFA 2002*, añadiéndole más rapidez. Cualquier duda que pudieras tener, queda solventada pulsando ▲ en la pantalla de los menús. Para acceder a los iconos que aparecen en la parte inferior de la pantalla, pulsa ●. Para moverte por las opciones que aparecen en pantalla, utiliza el cursor y confirma con ✖. Para pasar de pantalla, pulsa **START**. Los menús son muy completos e incluyen consejos para facilitarte tu adaptación al juego. En el menú de opciones, podrás configurar las características del partido o torneo que vas a disputar, desde el tiempo de juego hasta la configuración de tu mando, pasando por los niveles de audio y vídeo.



Navegación

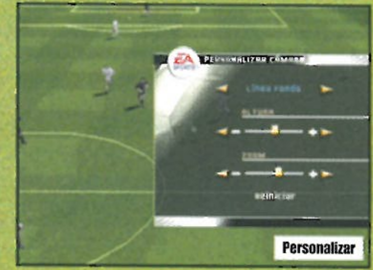
Cámaras

Es uno de los aspectos más cuidados del juego y, dependiendo de la opción que



escojas, tu ángulo de visión, proximidad a los jugadores y perspectiva del juego variarán. De acuerdo con la opción que elijas así será tu percepción del partido.
Hay cuatro posibilidades iniciales:
Tele: es la cámara que aporta una visión amplia del terreno, con lo que las posiciones de tus jugadores están más claras. Su scroll suave repercute en la jugabilidad y adicción al juego. Es la cámara con la que inicialmente comienzas los partidos y la que te recomendamos.
Torre: más centrada en ofrecer mayor espacio, perdiéndose detalle en los jugadores. No obstante, su buen scroll y el mayor campo de visión que ofrece hacen de ésta una buena cámara.
Línea de Fondo: incide en el detalle de los jugadores que aparecen más próximos a ti, pero ello va en detrimento de la visión que ofrece de la parcela de juego, lo que dificulta ver las líneas de pase posibles. Mantiene una alta calidad de scroll.
Cable: aumenta el detalle con el que percibimos a los jugadores y varía la perspectiva presentando al juego en diagonal, lo cual puede confundirnos a la hora de saber hacia dónde nos estamos moviendo. Presenta un scroll muy bueno.
Así, **las cámaras Tele y Torre son las más prácticas**, mientras que Línea de fondo y Cable son más espectaculares, pero con menor jugabilidad. No obstante, puedes modificar las características de cualquier cámara con la opción de personalizar, mediante la cual se pueden variar aspectos como el zoom y la altura.


Tele



Personalizar

Partidos y torneos

Nada más iniciarse el juego, ya puedes disputar un partido amistoso con los equipos y características que elijas. Es una buena idea que disputes alguno en nivel amateur, para conseguir un mejor dominio del juego antes de pasar a jugar los distintos torneos, tanto a nivel de equipos (Liga Nacional y Competiciones Europeas) como de selecciones (Clasificación y Mundial) que se te ofrecen. Además de todos estos, podrás acceder a otros (bonus) cuando clasifiques al menos una selección de cada torneo de clasificación para el Mundial.

Así:

UEFA: si clasificas una de las selecciones encuadradas en este grupo, liberas el torneo bonus de la Eurocopa.

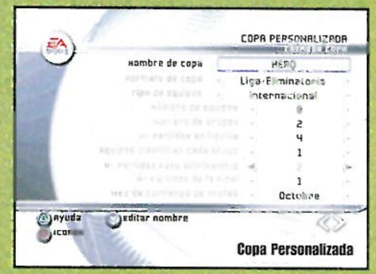
CONCACAF: si clasificas una de las selecciones encuadradas en este grupo, liberas el torneo bonus de la Copa de Oro.

CONMEBOL: si clasificas una de las selecciones encuadradas en este grupo, liberas el torneo bonus de la Copa de América.

Cabe también la posibilidad de crear tus propios torneos (con formato liguilla y/o eliminatorias), a través de la opción Copa Personalizada.



Modos de Partido



Copa Personalizada

Los jugadores

Son los auténticos protagonistas. ***FIFA 2002* ha incluido a casi todos, y a los que falten los puedes crear tu mismo**, así como modificar a los ya existentes. A continuación te presentamos las características generales de los jugadores. Tenlas en cuenta no sólo cuando crees tus propios jugadores, sino también a la hora de los traspasos y de las sustituciones.



Jugadores



Traspasos

Forma (FOR): refleja la condición física del jugador. Si activas la opción de cansancio en el menú de opciones, ésta será una característica esencial a tener en cuenta.

Velocidad (VEL): muy importante en las demarcaciones de extremo y delantero centro. Aprovecha el sprint de aquellos jugadores con un valor alto en velocidad.

Tiro (TIR): asegúrate de que los lanzadores que has elegido en tu equipo tengan un valor alto en este apartado. **En relación con la precisión.**

Fuerza (FUE): Está **relacionada con la potencia del disparo.** Tus delanteros y los encargados de las jugadas a balón parado deberían estar equilibrados en tiro y fuerza.

Remate de cabeza (CAB): refleja la capacidad y la fuerza. Vital que los hombres que juegan arriba tengan un buen valor en este factor.

Pase (PAS): un índice alto de pase garantiza más capacidad de pase y precisión. **De especial importancia en los centrocampistas.**

Control de balón (CB): Muy importante para los centrocampistas organizadores y en general para los equipos con sistemas basados en el control del balón.

Entradas (ENT): la contundencia en los defensas es fundamental. Si aplicas este criterio a los medios, influirá en su recuperación de balones.

Habilidad del portero (HPO) / Agresividad del portero (APO) / Posición del portero (PPO): son valores exclusivos del guardameta y reflejan su juego de balón con los pies, la contundencia con la que se emplea en despejes y salidas y a su colocación.

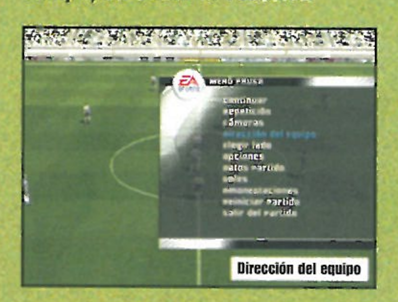
Planifica bien la personalización, edición, sustitución y traspaso de jugadores. Ten en cuenta la demarcación que ocupará el jugador y el sistema de juego a emplear.

Dirección del equipo

A través del comando DDJ (dirección del juego), podrás configurar el dibujo principal táctico y estratégico de tu equipo, así como otros a los que recurrir dependiendo del rival y/o del curso del partido.

Para acceder a este comando, pulsa **START** en cualquier momento del partido y se abrirá un menú general. Dentro del mismo, selecciona la opción de dirección del equipo y una vez abierto explota al máximo las posibilidades que hay para diseñar el juego de tu equipo.

Puedes elaborar hasta tres DDJ distintos, que puedes seleccionar/variar durante el partido, pulsando el botón de **SELECT**. Otros aspectos a tu disposición son la posibilidad de decidir quiénes son los encargados de los golpes francos, córners y penalties. Para variar el lanzador en el transcurso del partido, pulsa ✖. Para cambiar la colocación de los jugadores en las jugadas de estrategia (faltas y córners), una vez tu lanzador está situado, pulsa **SELECT**. Volviendo de nuevo al comando principal, el DDJ, **su elemento principal son las tácticas**. Respecto a éstas, **has de tener en cuenta también la formación, esto es, cómo distribuyes a tus hombres en el campo, así como la vocación ofensiva o defensiva que deseas para las distintas tácticas y formaciones que puedes emplear dependiendo del tempo del partido.** »


Dirección del equipo



Formaciones

»Tácticas y Formaciones:
5-4-1: El mejor ataque es una buena defensa, o al menos eso dicen los defensores del catenacio. Balones largos al delantero con apoyos en el centro del campo.
5-3-2: Si vas ganando, pero te gusta el contraataque, sin descuidar la defensa, ésta es tu formación.
4-5-1: Para mover el balón y marear al rival esperando el hueco. Ideal si tu equipo dispone de jugadores con buena visión de juego.
4-4-2: Todo un clásico. **Atacas y defiendes con orden.**
4-3-3: Muy útil cuando vas por debajo en el marcador si dispones de extremos rápidos y hábiles.
3-5-2: Formación de ataque. Encajas mucho, pero si tu equipo tiene calidad...
3-4-3: Otra formación de ataque.

Dado que puedes disponer de tres DDJ, sería una buena idea que tuvieras un esquema para comenzar los partidos, otro con una vocación más defensiva y de control de balón para asegurar resultados y otro ofensivo por si las cosas se han puesto feas. Los DDJ van numerados del 1 al 3 y puedes alternarlos durante el partido de acuerdo a cómo vayan las cosas. También puedes cambiarlos total o parcialmente antes de cada partido, aunque quizás la prensa te acuse de no tener las ideas claras.

Alineación Inicial y Sustituciones:
Para afrontar un partido en competición, primero deberás de convocar a los 16 jugadores que creas conveniente, utilizando para ello las posibilidades que te ofrece el icono de personalizar.
Una vez se celebra el partido, elabora tu alineación ideal seleccionando para ello la opción de dirección del equipo.
Tienes derecho a un máximo de tres sustituciones (también a través de la opción de Dirección de Equipo del menú del partido), aunque puedes variar este tope en el menú principal de Opciones.
Utiliza este recurso con sabiduría, por ejemplo, si percibes que un jugador está agotado. No te precipites, ya que las lesiones son más posibles durante un partido y la afición puede cabrearse de verás si te quedaras con algún jugador de menos por haber agotado las sustituciones.
¡Ojo al dato! si quieres emular a Clemente y poner a Molina de delantero, ¡puedes hacerlo!


Tácticas y estrategias


Sistema de juego



En el campo

Ya basta de tácticas y de corsés técnicos, ¡ha llegado la hora de jugar!
***FIFA 2002* introduce una importante novedad en su dinámica de juego que es el indicador de potencia, que afecta tanto al pase como al tiro.** Al utilizarlo, conseguimos un espectro mayor de pases y variedad de tiros y lo que es más importante, un manejo intuitivo de los jugadores frente a otro más estático que tenían ediciones pasadas del juego.
En este caso el jugador hace lo que nosotros queremos que haga, como por ejemplo, darle más o menos profundidad a un pase, mayor o menor potencia a un tiro. De esta manera, se premia también una mayor imaginación a la hora de jugar.

Movimientos básicos:
Pase: hay tres tipos. Raso, pulsando ✖. Elevado/Bombeado, pulsando ■ y pulsando ● en defensa, despeje largo o "patadón". **Al efectuar un pase se activará el medidor de potencia, cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón correspondiente, mayor será la potencia con la que ejecutes el pase** (que se produce al soltar el botón). El indicador de potencia abre nuevas posibilidades como el pase al hueco e incluso el autopase, si combinas bien elementos como la potencia, la velocidad y la colocación de tus compañeros. Además, dependiendo del tipo de pase que queramos realizar, si pulsamos ✖ o ■ antes de recibir el balón, realizamos un pase raso o elevado al primer toque.
Disparo: hay tres tipos. Todos ellos se realizan pulsando ●. La altura la determina la dirección de la palanca o el cursor de dirección (te recomendamos que utilices la palanca, para que le saques todo el partido posible). La potencia se determina con el indicador de la misma, cuanto más mantengas ● pulsado, más potente será tu disparo.
Si cuando disparas apuntas hacia la portería, realizarás un disparo alto.
Si disparas apuntando en dirección contraria a la portería, realizarás un disparo raso. Prueba suerte con el tiro raso desde cierta distancia, el balón botará antes de llegar a portería y todos sabemos que un bote delante del portero es medio gol.
Si te plantas delante del portero y se arroja a tus pies, puedes picarle el balón pulsando de forma breve ●.
Para dirigir cualquier tipo de disparo, mueve la palanca o el cursor a la izquierda o a la derecha.

Remate: si has recibido un pase elevado/bombeado en condiciones o aprovechando un rechace, puedes realizar distintos tipos de remate.
Pulsando una sola vez el botón ●, puedes hacer que tu jugador remate de cabeza o en plancha, siempre de acuerdo a la altura a la que consigas rematar.
Si en vez de una sola, pulsamos dos veces ●, puedes hacer un remate de volea o de chilena, si estás colocado de espaldas al portero.
Pulsando ✖ realizarás un remate raso, si estás cerca de la portería y tras un rechace en corto del portero.

Pase Elevado


Proteger el balón


Indicador


Pase Raso


Sombrero


Falta Moderada

Sprint: pulsando de forma repetida ▲, tu jugador correrá más y podrá desbordar a las defensas y/o coger una buena posición para jugar/centrar el balón. Los jugadores, cuando esprintan, se acaban cansando y dejan de ser útiles.

Movimientos específicos de ataque:

Protección del balón: protege el balón manteniendo pulsado R1 si cuando lo recibes estás rodeado de contrarios. Es muy útil, ganarás tiempo para pensar qué hacer y ver la colocación de tus compañeros, para si lo deseas habilitarles un buen pase.

Regate con amago: pulsa una vez R2. Fintas a tu marcador y consigues un espacio precioso para maniobrar.

Regate de sombrero: pulsa dos veces R2. Para adornarte.

Salto en carrera: pulsando una vez L2, te adelantas el balón y saltas a la vez, desbordando al contrario.

Pisar el balón: para salvar una entrada, pulsa dos veces L2.

Movimientos específicos de defensa:

Cambiar jugador: a medida que el equipo contrario mueve el balón, procura seguirle con el jugador más próximo. Para hacerlo, cambia el jugador que controlas pulsando ✖. Cambia de jugador, ya que si optas por seguir el ataque del equipo contrario con uno o dos jugadores, les cansarás y descolocarás tu línea defensiva.

Meter el pie: sin incurrir en falta, al estar próximo al atacante, pulsa ● y si tu posición es buena, podrás arrebatar limpiamente el balón al contrario.

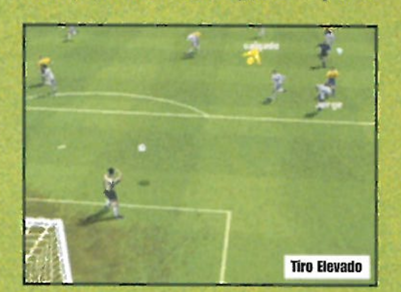
Falta moderada: quizás puedas evitar males mayores, entrando fuerte. Para ello pulsa ■. En ocasiones el árbitro no pita falta y cuando lo hace no suele haber amonestación.

Poner en órbita: aquí sí hay falta y de las que dejan los tacos marcados (a lo Couto). **Pulsa R1 y confía en que el árbitro confunda la tarjeta amarilla con la roja.** Sólo en situaciones muy complicadas.

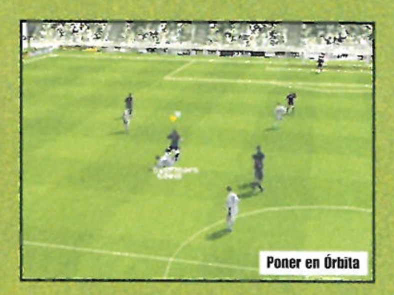
Fuera de juego: cuando el equipo rival ataca y tu defensa está en línea, pulsa **R2** y se adelantará, dejando en fuera de juego al/los delantero/s atacante/s. Pero cuidado cómo lo aplicas, que lo que puedes conseguir es dejar sola a la delantera rival. El icono que aparece al aplicar esta táctica es un círculo con dos flechas dentro.

Presión al atacante: si la estrella del otro equipo está en una situación peligrosa para tu equipo, pulsa **L2** y el atacante con el balón, recibirá una presión extra. El icono que aparece al aplicar esta táctica es un triángulo con dos flechas dentro.

Los jugadores afectados por estos dos últimos movimientos son identificables por la base que aparece bajo sus pies.


Tiro Elevado


Tiro Raso


Poner en Órbita



El árbitro

FIFA 2002 te ofrece la posibilidad de regular la rigurosidad del árbitro, así como las designaciones arbitrales. Pero nunca mejor dicho, es mejor que sea la consola quien decida y reguléis la rigurosidad a nivel medio. Claro que si queréis ser Sánchez Arminio, podéis serlo. Pero es mejor dejarle todo el trabajo a la consola y así no sabes el criterio que va a seguir el árbitro elegido. ¿Cortará de raíz el juego duro?, ¿será casero?, ¿será un soplapitos?

Ultimos consejos

- **Sube de nivel de forma progresiva, no te pongas a jugar directamente en el nivel más alto de habilidad y a la velocidad máxima, porque no te enterarás de nada.** Jugar amistosos es una buena forma de adquirir nivel, prueba primero enfrentándote a rivales de poca entidad, pero recuerda que no hay enemigo pequeño.
- **Recurre al entrenamiento, podrás practicar toda suerte de tiros y regates, incluso jugar partidillos.** Además, ensayarás las jugadas de estrategia.
- **Utiliza y explota al máximo las posibilidades del indicador de potencia.** Con la práctica será un gran aliado en tu juego. Inventa e imagina, no sabes el gustazo que da ver que la jugada, el pase o el tiro sale como has pensado.
- **Utiliza el efecto en las faltas y en los tiros a portería utilizando R2 o L2.** Tus rematadores tendrán más opción de un remate efectivo.
- **No te arriesgues a que el portero juegue el balón con los pies** si pierde el balón, el gol en contra es un hecho.
- **En los penalties, utiliza al lanzarlos las diagonales** (arriba o abajo), tus probabilidades de gol se multiplicarán. Pero presta atención al indicador de potencia, pues un penalti bien colocado, se te podría ir fuera si le arreas demasiado fuerte.

Bueno, ahora ya se te han acabado todas las excusas, ya no vale decir aquello de que si el campo, que si las lesiones, etc.. Ahora, salta al terreno de juego y a darlo todo, como Migueli.


Efectos en las faltas


Portero jugando con los pies


Penaltis



TECHNOMAGE



GOTHOS, EL MUNDO DONDE HABITAS, ESTÁ AMENAZADO POR PODEROSAS FUERZAS DEL MAL QUE PRETENDEN DESTRUIRLO. SÓLO TÚ, EL TECHNOMAGE, TIENES EL PODER PARA SALVAR A GOTHOS. LOS ANTIGUOS SABIOS SABÍAN QUE TU MISIÓN SERÍA LARGA Y DIFÍCIL; DEBIDO A ESO ESCRIBIERON ESTOS TEXTOS QUE TE AYUDARÁN EN TU MISIÓN. PERO RECUERDA, STEAMERDREAMER, HAY UNA DIFERENCIA ENTRE CONOCER EL CAMINO Y ANDAR EL CAMINO.

CONSEJOS

• **Examina todos los objetos:** Especialmente los que emitan una intensa luz blanca, eso te indicará que tienes que interactuar con ellos de alguna forma para avanzar en tu aventura.
• **Habla con todas las personas:** De esta manera conseguirás información, pistas para completar tus misiones y saber qué misiones debes realizar en cada momento.
• **Explora todo el mapa:** No dejes ni un solo rincón sin examinar, de este modo podrás conseguir objetos e ítems que de otra manera no encontrarías.
• **Busca en todas partes:** Mira dentro de todos los armarios y de los cofres y rompe todas las cajas que veas para conseguir multitud de ítems.
• **Vigila tu nivel de energía:** No avances nunca en tu aventura con un nivel bajo en la barra de energía de Melvin. La aparición de un enemigo inesperado, o una trampa secreta, podrían terminar con tu aventura bruscamente.
• **Guarda tus avances siempre que puedas:** Graba muy a menudo, sobre todo cuando hayas pasado una zona difícil.

ARMAS

• **Daga:** Arma sencilla de combate cerrado. Poco efectiva, **sólo te será útil en Dreamertown.**
• **Espada:** Arma de combate cerrado. Más potente que la daga, pero **sólo servirá en Steamertown.**
• **Maza de guerra:** Arma eficaz de combate cerrado. La encontrarás en la colmena y **te servirá durante toda tu aventura hasta que encuentres el martillo.**
• **Martillo:** Arma mágica convencional. **Un arma muy potente.**
• **Arco:** Combate a distancia. ¡Necesita flechas! La hallarás en el bosque de las hadas. **Muy buena para combates a larga distancia.**
• **Arco de fuego:** Lanza flechas incendiarias. **Muy útiles en los últimos niveles para encender antorchas.**
• **Arco de agua:** Lanza flechas apaga-fuegos. Al igual que las anteriores, **te permitirán rectificar si enciendes la antorcha equivocada.**
• **Hacha:** Arma mágica de combate cerrado. **La mejor arma del juego, pero sólo será tuya a partir de tu llegada a la ciudad Shach.**

MAGIAS

• **Bola de fuego:** Bola de fuego catapultada. **Muy eficaz para enemigos que no soportan de ninguna forma el calor.**
• **Garra helada:** Congela al enemigo de inmediato. **Este arma tiene la utilidad contraria que la bola de fuego, como es evidente.**
• **Vórtice viperino:** Eleva y envenena al enemigo. **Utilízala cuando notes una excesiva aglomeración de enemigos.**
• **Lluvia de meteoritos:** Fuerte ataque mágico. Una magia que **te servirá para acabar rápidamente con enemigos duros de pelar** (como por ejemplo, jefes de nivel).
• **Destello mágico:** Ataque mágico **muy efectivo**, aunque no tanto como la anterior.
• **Escudo de ataque mágico:** Modo de defensa y ataque. Una magia todo terreno, que **aparte de defenderte de los ataques, acabará con el rival** que se atreva a acercarse a ti.
• **Terremoto:** Causa temblor de tierra y desprendimientos. **Magia de efectos devastadores**, aunque es más ruido que otra cosa.

ARTEFACTOS DE AYUDA O PROTECCIÓN

• **Amuleto Ankh:** Hace visible a los espíritus.
• **Anillo de la vida:** Acelera la recuperación.
• **Amuleto del hechicero:** Aumenta los efectos de la magia.
• **Cota de malla:** Protege de puntas y cortes.
• **Cinturón de piedra:** Protege del fuego.
• **Capa de Merlín:** Protege de ataques de magia.
• **Amuleto de la experiencia:** Aumenta la frecuencia de los golpes.
• **Guantes de la destreza:** Aumenta la precisión y destreza en aquellos momentos en los que uses las armas.

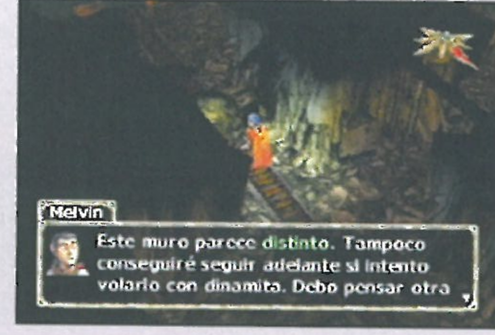
HERRAMIENTAS

• **Bomba:** Destruye puertas secretas. ¡Aléjate! Ideales para acabar con bichejos que se arrastren por el suelo.
• **Radar:** Señala enemigos y objetos.
• **Botas de las siete leguas:** Permiten avanzar con gran rapidez.
• **Garfio:** Salva de caídas por precipicios. Son indispensables para agarrarte a los pilares amarillos que abundan por el juego.

CAPACIDADES

• **Sabiduría mística (Mis 7):** Regenera la barra de maná.
• **Fuerza mística (Mis 14):** Aumenta el efecto de las pócimas.
• **Ataque místico (Mis 21):** Activa armas míticas convencionales.
• **Vacío de energía mística (Mis 28):** Disminuye la vida del enemigo.







DREAMERTOWN



Misiones (a realizar por el día):
- Visita a tu tío Rissen
- Devuelve los libros a la biblioteca
- Dale a Dani un globo
- Encuentra algo de comer a Larissa
- Halla un regalo para la amada del señor Saris
- Encuentra una alejasombras para el profesor, el señor Salik
- Halla una manera de liberar al vinatero
- Encuentra la brújula para tu tío

Misiones (a realizar por la noche):
- Reúnete con tu madre en la fuente del dragón
- Acaba con las ratas del sótano del señor Vesneggs
- Encuentra algo que pueda distraer al guardia de la puerta para colarte después







En un principio, lo mejor que puedes hacer es leer los diálogos que vayan apareciendo y aprender las acciones que se te indican (éstos irán apareciendo sucesivamente a lo largo del juego). **Habla con Firna, ella te dirá que vayas a ver a tu tío Rissen**. Sal fuera de la casa, mira el **mapa (R1)** y ve a la casa de tu tío. Cuando llegues, verás un cartel en la puerta; tu tío se ha ido y no regresará hasta las cinco de la tarde.

Ve a la **posada**. Allí, **habla con el posadero y di que sí al favor que te pedirá**. Para eso, ve a los **vinateros** en el mapa. **El tabernero te pedirá que busques una llave** para liberar a un tal Baco de la habitación contigua. Sal al pueblo, y ve al noreste del mismo, donde hallarás la **llave de plata** que buscas.

Vuelve a casa del vinatero, libera a Baco con la llave y habla con el tabernero que te dará una **botella de vino**. Con la botella, ve a ver al posadero y dásela para cumplir el favor que te pidió.

Ahora, ve a la **fuente del dragón**; allí **habla con el señor Saris y ayúdale a conquistar a su amada** (necesitarás una rosa). Además, si hablas con **la niña** que está saltando a la comba, ésta **te pedirá comida,** pues tiene mucha hambre. Acto seguido, entra en la casa al oeste de la de tu tío, habla con la mujer en la casa y llévale a la niña su **bocadillo**. Ésta te dará a cambio un **globo** (que luego utilizarás). Ahora, ve a la casa al este de la de tu madre y, allí, recoge oro de los armarios y **lleva los libros de la señora Sengena a la biblioteca**. Con esto último ganarás acceso a la misma y **podrás obtener información de las estanterías**. Además, encontrarás en una pequeña habitación a la izquierda **una hoja de alejasombras**.

Vuelve a la casa de la señora Sengena, la cual te recompensará con una **rosa**. A continuación, visita al tipo enamorado que estaba cerca de la fuente y dale la rosa para su amada. Dirígete ahora a la fuente pública y contempla la escena que allí ocurrirá. Serás obligado a ir a casa de tu tío, pero antes, **ve a la escuela y dale la hoja de alejasombras al maestro, el cual te dará a cambio una tiza**. Dirígete a una casa al este del mapa, y al norte de la fuente del dragón, y **habla con Dani. Enséñale el globo que te dio la niña y obtendrás varios puntos de práctica.**

Ahora sí puedes ir a ver a tu tío. Dentro de la casa, **habla con él para recibir una llave de cobre** y poder abrir la puerta con la cerradura cerca de allí. Baja al **sótano** por el ascensor, y una vez abajo recoge la **daga** (tu primer arma). Pasa a la siguiente habitación, **rompe la caja como se te indica y recoge el oro**. Arrastra la caja que se te indica, **forma una escalera con otras cajas para llegar a la más alta y destruye la caja con la llave de plata**. Abre la puerta con el cerrojo, con tu nueva llave, y baja por otro ascensor. Entra en la siguiente sala y acaba con las ratas. Se abrirá una puerta y deberás enfrentarte a una enorme rata en la habitación contigua.

RATA ENORME

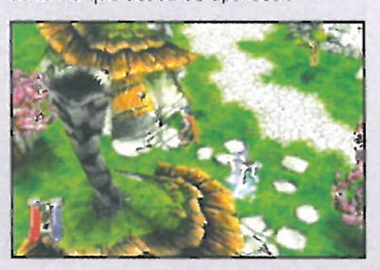
La táctica a seguir para acabar con ella es muy sencilla; simplemente, **aléjate de ella para que no te alcancen sus ataques, y cuando veas que ha acabado de lanzar una de sus embestidas, acércate y ataca con tu daga.** Repite esto las veces que hagan falta y habrás acabado con ella.

Una vez muerta la rata, arrastra la caja que hay cerca de su cadáver para poder subir a ella y alcanzar la **brújula** de tu tío que acaba de aparecer.









Acto seguido, deshaz todo el camino hasta allí y **vuelve a hablar con tu tío**. Esta vez, serás obsequiado con la brújula que has ido a buscar (aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla, y te indicará la dirección del mapa hacia la que te diriges).
Sal de la casa y **ve a la casa del señor Vesneggs** (está situada entre la posada y la biblioteca). Una vez allí, habla con él y baja a su sótano para acabar con unas cuantas ratas que le están molestando (habría que llamar al flautista de Hamelin, ¿no te parece?).
Cuando lo hayas conseguido, **habla de nuevo con él y obtendrás una poción somnífera**. Ahora, dirígete a la fuente del dragón y **habla con tu madre** (que estará esperándote allí).
Ella dará la poción a un guardia en la puerta norte y, cuando esté dormido, podrás cruzar la puerta para escapar de Dreamertown.









STEAMERTON

Misiones:
- **Encuentra la casa de tu padre**
- **Devuelve a Ol'Raakes su gato**
- **Salva al minero Rumtok**
- **Trata de distraer a Baras**
- **Consigue entrar en la casa de tu padre**
- **Resuelve el enigma del depósito de chatarra**
- **Consigue un trozo de zantium para el herrero**
- **Tapa los escapes de gas de las tuberías**
- **Obtén explosivos para destruir el muro de roca**



Una vez en el pueblo, dirige tus pasos al sur hasta que llegues a una **plataforma petrolífera,** donde podrás recoger a un **gato** si subes por ella. Un poco más al sur hay un guardia que no te deja pasar por una salida, recuerda esa posición, volverás más tarde. Ahora, ve al noreste de la ciudad y podrás ver a **Baras**, un Steamer que guarda una **armería** y que no te deja pasar dentro. Al oeste de la armería está **la casa de Ol'Raake**. Entra en ella y dale su gato; él te dará a cambio un poco de **aceite de ricino**. Con el aceite en el bolsillo, ve a la **posada**. Allí, **vierte el aceite en el potaje que se está cocinando en la habitación a la izquierda de la puerta** (donde hallarás otro **corcho**) **y habla con el cocinero para conseguir un poco de ese potaje** tan especial. Sal ahora de allí y ve al sudeste, a **la casa de tu padre**.
Como podrás comprobar esta cerrada; para abrirla necesitas una llave que te dará el herrero si le llevas el trozo de zantium que te pide. Sin más demora, **ve a ver a Baras y dale el plato de potaje**. Cuando tenga que irse a causa de la "indisposición" causada por tu potaje, aprovecha y entra en la armería.
Entra en la habitación a la izquierda de la puerta y recoge la **espada** que podrás ver.
A continuación, **golpea el saco cercano al lugar donde estaba la espada y se abrirá una puerta que estaba medio oculta**. Entra por ella y recoge la **dinamita**. Acto seguido, ve a la entrada a la **mina** al este de tu posición y entra en ella.







MINA

1° nivel

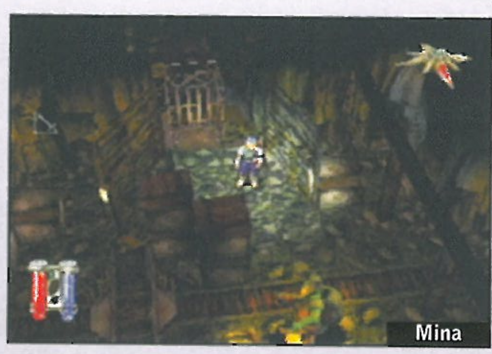
Al fondo de la estancia encontrarás varias ratas que escupen unas bolas de fuego y que salen de unas hendiduras en el suelo de color rojo. Además, **podrás conseguir pociones vitales de unas cajas** y ver a un monstruo verde armado con una gran cachiporra. Cerca de ese lugar, al sudeste, podrás ver un **ascensor** que debes tomar inmediatamente.

2° nivel

Aquí encontrarás **nuevas cajas con más ítems.** Sigue a la derecha, según por donde entraste, y verás un murciélago y dos trolls. Cuando acabes con ellos, llegarás a una estancia donde oirás al **minero** que buscas. Sigue al sur y podrás ver dónde se encuentra. Tras la escena, ve al este por el camino entre las cajas y acaba con las ratas. Al final del pasillo, **encontrarás una roca morada que debes volar con tu dinamita**. En la estancia contigua hallarás un ascensor y otra roca en la pared (oeste) que puedes volar, aunque te falta dinamita. Baja por el ascensor.

3° nivel

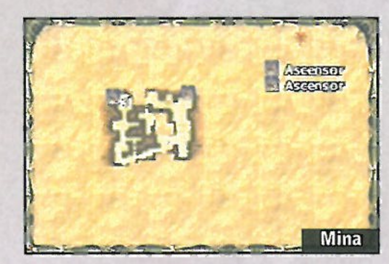
Avanza al sudeste, con cuidado de no caer al abismo y de no ser herido por ninguno de los murciélagos del lugar. »


Mina

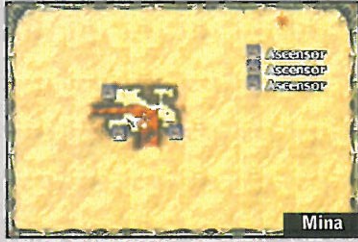


Mina


Mina



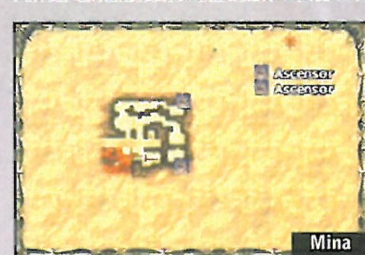
Mina



Mina


Mina


Mina



Mina


Mina



Mina



» Llegarás a una zona con dos trolls, uno de ellos te lanzará rocas a distancia, y con un **ascensor** al sur. Antes de subir a él, ve al norte por un estrecho pasillo, acaba con un montón y al final del mismo, podrás recoger una **poción vital grande**. Ahora sí, baja por el ascensor.

4º nivel

Nada más llegar, ve al oeste y hallarás una **vagoneta**. Antes de hacer nada con ella, sigue al oeste. Te encontrarás con dos trolls y un monstruo lanza-piedras, además de algún que otro **ítem**. Vuelve atrás y ve al sudoeste del mapa. Encontrarás en un pasillo que va al sur una **pared susceptible de ser derribada**, aunque por ahora no puedas. Sigue al oeste, acabando con las ratas y los monstruos lanza-piedras, hasta que llegues a un **ascensor** al este, al final de los pasillos donde te encuentras. Sube por él y **llegarás al nivel 3, pero en otra zona del mapa**. Allí, hallarás unas plataformas muy estrechas sobre las que tienes que saltar para llegar a la **dinamita**. Cuando la tengas, **regresa al nivel 2** y nada más llegar a él, ve al oeste y **vuela la pared** que antes no podías destruir. Al hacer esto, **llegarás al lugar donde se encuentra el minero** (cuidado con los murciélagos de la zona) que te agradecerá su rescate con una **palanca**. **Vuelve al nivel 4 y pon la palanca en un interruptor** cercano a las cintas transportadoras al este de la entrada. Acto seguido, empuja la **vagoneta** al este y cuando pase cerca de unas **cajas** salta sobre ella para pasar por encima de las cajas y conseguir más **dinamita**. **Colócala debajo de una de esas cintas** (ponte detrás y pulsa acción) **y activa la palanca**. Un montón de rocas caerán sobre la vagoneta. Mueve la vagoneta al sur (en las esquinas, podrás girar la vagoneta mediante una palanca) y **hazla chocar contra el muro de piedra** que resultaba sospechoso. Una vez derribado, pasa por él y ocúpate de una especie de armadillo de piedra que se protegerá de tus ataques si le estás encarando. Acto seguido, **vuela el muro al oeste y recoge el zantium**, con cuidado de no ser herido por el nuevo armadillo. **Ve al este y coge el ascensor al nivel 1, para poder salir de la mina.**

CRIPTA

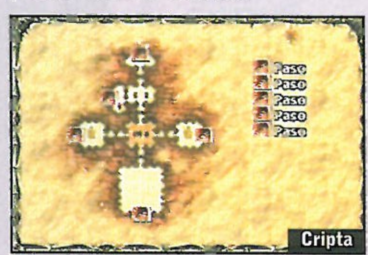
Nuevas misiones:

- **Averigua qué pasa en el cementerio**
- **Expulsa a los espíritus malvados de la cripta**

Cuando salgas de la mina, **ve a ver al herrero y dale el zantium que necesitaba para hacer tu llave.** Te pedirá que vuelvas por la mañana, con lo que tienes toda la noche para pasar el tiempo donde quieras, y que mejor lugar que el **cementerio de Steamertown**. Ve al oeste y llegarás al mismo. Una vez allí, **verás un fantasma que resulta ser tu abuela, y que te pide que salves su cripta; además, te regalará la magia bola de fuego**.

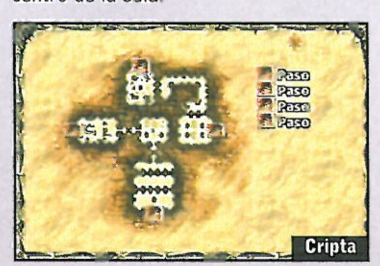
Entra, a continuación, en la cripta y avanza hasta una sala en la que **deberás acabar con una especie de sombra** que te atrae para chupar tu energía. Gira al oeste y encontrarás una **llave de cobre** para abrir una puerta cerrada al sur. Una vez cruces esa puerta, estarás en una sala con un esqueleto y un **humo rojo que recuperará tu energía** cuando te acerques a él. **Coloca una de las cajas de esa estancia sobre un interruptor** al sudeste para pasar luego por la puerta que se ha abierto. Arribarás a una nueva sala con rendijas en el suelo (no saltes sobre ellas o te quemarás) y un nutrido grupo (4 ó 5) de sombras y esqueletos. Cuando acabes con todos ellos, ve al sudeste de la sala y activa un **interruptor** en el suelo para poder pasar por una puerta al sur. Llegarás a una nueva estancia con tres esqueletos esperándote y dos puertas de fuego. Cerca de una de las puertas habrá otro **interruptor** en el suelo que debes pisar. Al hacerlo se abrirá una de las puertas. Pasa por ella y acaba con el nuevo esqueleto. Tienes que pisar otro **interruptor** en el suelo. Nada más hacerlo, vuelve a la zona anterior y pisa rápidamente el interruptor anterior. Ahora, gira y vuelve sobre tus pasos para poder pasar la segunda fila de puertas de fuego y acceder a una nueva sala. Aquí encontrarás a un nuevo enemigo: un monstruo que lanza una especie de rayos en grupos de tres. Acaba con él y sigue avanzando. De nuevo, tres nuevos monstruos y tres hermosas lápidas. Continúa caminando y llegarás a una estancia con dos esqueletos y una sombra, además de **un montón de cajas apiladas**. Para poder seguir tu avance, debes romper dos cajas, de aquellas que están sobre otras, para poder pasar sobre ellas. Al otro lado del muro de cajas, encontrarás otro nuevo **muro de cajas** que debes sortear, arrastrando una caja a la esquina izquierda del semicuadrado del centro de la sala.


Cripta



Cripta


Cripta



Cripta


cripta



cripta

Una vez colocada, rompe la caja sobre ti, pasa al otro lado y sube por las escaleras.
Aparecerás en el mapa del principio de la cripta, pero en la sala más oeste. En ella deberás luchar con una sombra y con dos monstruos lanza-rayos y, a continuación, recoger una **llave de cobre**. Sal de la sala y abré la puerta frente a ti (al este). Ya en la nueva estancia, **coloca las cajas tal y como están en el dibujo** y pasa por la puerta que has abierto.
Llegarás a una sala con 3 esqueletos, un monstruo lanza-rayos y dos lápidas. En ella hay una **pared falsa** que debes traspasar para llegar a otra estancia. Allí verás una nueva **fuente de humo rojo que recarga tu energía vital**. Sigue el pasillo hasta llegar a **otra pared falsa** (con igual dibujo que la anterior). Una vez la traspases, te encontrarás en una habitación con un grupo de siete u ocho esqueletos y **multitud de cajas**. Rómpelas todas para conseguir **ítems** y para conseguir abrir una nueva puerta. Ya en la siguiente estancia, acaba con dos monstruos lanza-rayos y una sombra, y fíjate en los **interruptores** que abren las tres puertas que están cerradas un poco más adelante. El interruptor más a la izquierda de la puerta de entrada (interruptor izquierdo), abre las puertas alternativamente y el otro (interruptor derecho) que está junto a él, abre la primera de las puertas (el más alejado de estos dos, devuelve las puertas a su posición inicial). **Púlsalos así: derecho, izquierdo, derecho, izquierdo y derecho**. Ahora, pasa por las puertas que antes estaban cerradas y llegarás a una nueva sala habitada por dos sombras, un monstruo lanza-rayos y un esqueleto; Además, podrás encontrar una **llave de plata** y el **amuleto de Ankh**. Con la llave de plata abre la puerta de esa sala y darás con tus huesos en una nueva estancia donde **deberás enfrentarte a cuatro espíritus malignos** (recuerda que **sólo serán visibles si tienes seleccionado el amuleto** que acabas de recoger). **Para acabar con ellos, quedate quieto, espera a verlos, y golpéales cuando se acerquen a ti**. Una vez los hayas eliminado, recoge las **pociones vitales grandes** que te dejan y hazte con la **llave dorada.** Acto seguido, sube por las escaleras frente a ti para regresar al lugar por el que entraste a la cripta. Ve a la salida y utiliza tu llave dorada. Tras la charla con tu abuela, **ve a casa del herrero y recoge la llave necesaria para abrir la casa de tu padre**. Una vez estés allí, **lee el diario de tu padre** y sal de allí. Una escena te mostrara cómo el alcalde te pide ayuda. Ve al guardia que guarda la puerta más al sur el pueblo y entra en el parque de Steamertown.

PARQUE DE STEAMERTOWN

Nueva misión:
- **Realiza todos los encargos que te hace el ingeniero**

Nada más llegar **ve a la bomba**, al sudoeste, **y habla con el ingeniero (Untrak)**. **Te pedirá ayuda para reparar la máquina de vapor y para ello, necesitas tapar todos los agujeros de las tuberías, arreglar la llave de paso de la estación de bombeo, comprobar el nivel de aceite de la máquina (y añadirlo si es necesario) e igualar el nivel de agua de las válvulas de los tanques.** Antes de ponerte manos a la obra, **habla con los niños del parque**, al sur del mapa, **y juega con ellos**. El juego consiste en recordar los números a los que debes saltar cada vez. La primera vez salta del uno al tres, al cuatro y al cinco. La segunda, repite los saltos anteriores y luego salta al seis y al dos. Y la tercera, sigue los pasos anteriores y cuando acabes, salta al tres y por fin al uno. **Si lo haces bien, el niño te mostrará el camino al depósito de chatarra**. Ya en el depósito, avanza hasta que des con un nuevo gran enemigo.

MONSTRUO DE LA CHATARRA

A pesar de su imponente aspecto, no es un rival difícil de batir. Sobretodo, manténte alejado de sus largos brazos y cuídate de no ser alcanzado por las piedras que lanza. **Aprovecha los momentos en que deja de girar sobre sí mismo para acercarte y propinarle estocadas**. También puedes utilizar la magia de bola de fuego para restarle vida más rápido.

Cuando termines con él, conseguirás la **llave de paso**; vuelve al parque, ve a la bomba y **arregla la llave de paso** rota colocándola en el lugar con la luz brillante. Acto seguido, ve al oeste y rompe una caja solitaria para obtener un nuevo **corcho**. **Vuelve a Steamertown y comienza a tapar los agujeros de las tuberías** (hay cuatro: uno al sudoeste de la posada, otro al sur de la tienda de ítems que está, a su vez, al sur de la posada, otro entre dos casas destruidas en el centro del mapa y, el último, entre la casa del dueño del gato y la armería). Una vez tapados, **puedes recoger otro corcho en un armario de la enfermería,** situada al sur de la casa del herrero, **y otro en la casa de Fulo**, al sudeste de la posada. En esa casa, hay un **interruptor** a la izquierda de la puerta que debes activar para encender la luz. »




Parque



Parque


Parque


Parque



Parque


Parque

» Fulo despertará y se dirigirá hacia allí, aprovecha ese momento sin dejar que te vea (escondiéndote tras la columna cerca de allí) y ve al lugar donde estaba dormido para recoger una **jarrita de aceite**. Entra rápidamente en una habitación cercana a allí, antes de que te vea Fulo y espera a que se duerma otra vez, para poder salir de allí. **Regresa al parque y tapa los dos últimos agujeros** (debes tener dos corchos más), situados al noreste del mapa. Una vez tapados, **regresa a la bomba y añade aceite a la máquina** en uno de los puntos con luz brillante. **Activa la llave de paso y ve a los tres tanques al norte. Sube a uno y gira su válvula para llenarlo de agua; ve a un tanque cercano al anterior y gira su válvula hasta que los dos niveles de agua de los dos tanques sean iguales.** Después, **gira una vez la válvula del tercer tanque** (que estará vacío) y ya está, todo arreglado y funcionando. Contempla la secuencia y prepárate concienzudamente para la siguiente etapa de tu aventura.


Parque


Parque

LA COLMENA

Misión: • Encuentra a tu padre

ENTRADA

Antes que nada acaba con la araña frente a ti. Rompe la tela de araña y continúa a la otra estancia. Te encontrarás con dos caminos bloqueados y un 3º con una tela de araña (continúa por ahí). A los pocos metros **encontrarás un cofre con una poción vital y**, un poco más adelante, un grupo de arañas que salen de una especie de tubérculo de forma redondeada (hasta que no termines con él, no pararán de salir arañas). Cerca de allí habrá un **interruptor** (emite una luz brillante) que debes activar para abrir uno de los caminos que antes viste bloqueados. Dirígete hacia allí y pasa por la puerta que has abierto. Llegarás a una sala donde te espera una araña y podrás ver un pasillo por el que continuar, tras una estructura de piedra cuadrada. Ya en la siguiente sala, continúa al oeste y hallarás otra habitación con un tubérculo, de los de antes, y varias arañas, además de otro **interruptor**. Actívalo, pero no pases aún por la puerta que abras. Sigue al sur desde tu posición y podrás encontrar una tela de araña, que debes romper y **dos cajas**.


Entrada

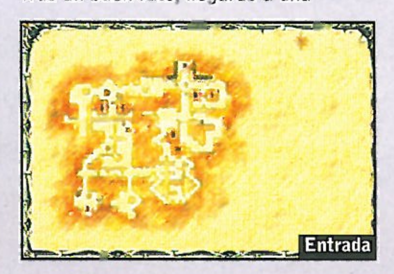
Tienes dos caminos que explorar; uno al oeste, donde encontrarás un tubérculo y, tras él, **varias pociones vitales; y otro al sur, donde hallarás un cofre con otra poción vital.** Una vez los hayas explorado, vuelve atrás hasta la sala con las dos setas gigantes, y allí gira al sur. Ten cuidado con la planta que sale del suelo, porque te restará energía si no la esquivas. Al oeste, podrás encontrar **dos pociones vitales** y al este otro tubérculo y **otra poción vital**. Regresa a la sala que tenía las puertas cerradas (la del principio) y entra por la del sur. Hallarás dos nuevos enemigos: una especie de larvas que se hacen una bola y se tiran hacia ti rodando, en una sala con tres caminos, uno al sur (bloqueado), otro al oeste (con una tela de araña) y otro al este. Sigue al este, la puerta se cerrará tras de ti y conseguirás una **poción vital.** Avanza y encontrarás un nuevo tubérculo y luego dos arañas y una nueva planta de esas que salen del suelo. Sigue avanzando y te hallarás de nuevo en la estancia con las tres puertas anteriores; ve ahora al oeste por la tela de araña. En la siguiente sala habrá, al noroeste, una pared que bloquea un camino, no te preocupes por ella. Sigue al sur, acabando con la araña y hallarás **dos cajas** y una tela de araña. Detrás de ella verás un camino que te llevará a un tubérculo. Cuando lo destruyas, sigue al este, elimina a la larva y te encontrarás en nuevo cruce de caminos. Sigue el que va al oeste y llegarás a una zona con un tubérculo y **dos cajas**. Luego, vuelve atrás y sigue el camino que lleva al este. Al poco llegarás a una estancia con una araña y una larva que tiene una entrada a otra sala más la norte. En esa estancia al norte **hallarás una nueva caja**. Después, vuelve al camino que seguías y sigue al oeste. Tras un buen rato, llegarás a una estancia con una **caja**, una **poción maná** y una **poción vital**. Continúa al oeste, teniendo cuidado de la planta del suelo y las dos larvas, hasta que llegues a una sala con tres pasillos a seguir. Primero, ve al sur hasta que te encuentres en una habitación enorme con una **poción vital**, un tubérculo y **un cofre con otra poción vital**. Regresa ahora y toma el pasillo al oeste. Acaba con la araña y **recoge las gemas rojas que recuperan tu energía vital**. Regresa a la sala anterior y sigue el camino al norte. Acaba con la polilla y toma el camino que sigue al oeste (habrá otro al norte), para llegar a una estancia con **dos cajas**. Acto seguido, entra por el pasillo del norte y continúa por él, con cuidado de la planta. Arribarás a una sala con una caja y tres telas de araña, una poción vital y una poción maná. Continúa al norte hasta una sala con un tubérculo (al noreste) y una larva. Acto seguido, continúa avanzando al oeste por el camino y, en la siguiente sala, **verás un cofre con un poción vital grande**. Sigue el camino al sur, **recoge las gemas azules que recuperan tu energía mágica** y destruye el tubérculo que hallarás en la sala contigua. Avanza hasta llegar a una estancia con dos tubérculos, **dos pociones vitales** y la salida a esa zona.


Entrada


Entrada


Entrada


Entrada


Entrada

GODON

Tienes **dos caminos a elegir** (oeste o sur). Ve al sur primero, acaba con la larva, recoge la **poción vital** y contempla la escena con tu padre. Ahora, sigue el camino al oeste hasta la sala contigua que, de nuevo, tendrá **dos nuevos caminos** (noroeste y sudoeste), además de estar ocupada por una planta y una larva. Ve al sudoeste y encontrarás un tubérculo y una **poción vital pequeña**; a continuación, da la vuelta y avanza al noroeste hasta que arribes a una enorme estancia con un precipicio en su centro. Continúa al noroeste y hallarás un pasillo que te llevará a un tubérculo y a un **cofre con una poción vital**. Ahora, vuelve a la sala con el precipicio y dirígete al sur. Te encontrarás con una puerta cerrada; detrás de ella, verás unas escaleras que bajan al precipicio. Una vez abajo, en el centro de la sala, **hallarás tres cajas y un interruptor en el suelo que hay que mantener pulsado poniendo una caja sobre él**. Mueve las dos cajas del centro al sur, para luego mover la que está más al oeste encima del interruptor.
Continúa por la puerta que has abierto y llegarás a una nueva estancia enorme con otro precipicio en su centro. Al sur de esta estancia habrá una nueva puerta bloqueada. Para abrirla, debes llegar a una plataforma en el centro de la sala, con cuidado de no caerte y, una vez allí, mover unas cajas de tal manera que la caja que está tocando a la de más al sur, no toque el interruptor que hay debajo de ella.
Cuando lo consigas, entra por la puerta al sur, acaba con las dos polillas y la larva y avanza al norte por el pasillo. Llegarás a una estancia con tres polillas, unas arañas y una planta en el centro, tras unas cajas. Podrás optar por **dos caminos** (norte y oeste). Ve al norte, acaba con el tubérculo y recoge la **poción vital**. Regresa y toma el otro camino al oeste. Llegarás a otra estancia con un nutrido grupo de arañas, dos tubérculos y dos nuevos polillas. **Tendrás varios caminos por los que optar** (norte, oeste y sudoeste). Primero, ve al oeste, acaba con los dos tubérculos y **toma las gemas de energía vital y mágica**. Acto seguido, regresa y toma el camino que iba al sudoeste para hallar, otra vez, dos nuevos pasillos (oeste y sudeste). Ve primero al oeste y acaba con el tubérculo para, a continuación, ir al sudeste y encontrar **tres cajas** y **dos cofres** con interesantes ítems. Hecho esto, regresa a la sala de los tres pasillos y continúa al norte. Tras acabar con un nuevo tubérculo, llegarás a una enorme estancia con tres larvas y dos polillas. Allí, podrás encontrar **gemas de energía**, **tres cajas** (al sur) y un pasillo al este que tienes que seguir (cuidado con la planta). Al poco, una nueva sala con una caja a la entrada. Al norte, podrás encontrar un tubérculo y tras él, **otra caja (con una poción vital)**. Acto seguido, acaba con las dos larvas y las arañas y ve al sur para eliminar a otra polilla y a otros dos tubérculos. De nuevo, **dos caminos a seguir** (sur y este). Toma primero el del sur para llegar a una habitación con una **caja**, tres larvas y **gemas de energía**. A continuación, regresa y avanza al este. Una vez estés en una estancia con una planta y **tres cajas**, sigue al este, destruye el tubérculo y la polilla, recoge más **gemas de energía**, acaba con una nueva larva y, cuando encuentres una puerta cerrada, ve al sur, subiendo por la pared. Allí, hallarás un **interruptor** (que emite una luz). Actívalo y entra por la puerta. Encontrarás una **caja** y a los pocos metros una nueva estancia con **tres cajas**, dos tubérculos y una planta. Continúa al sur hasta legar a una nueva sala con **gemas de energía**, una **caja** (al este), dos cajas más y un tubérculo al sur. Cuando los destruyas, ve al oeste y hallarás a tu padre. Tras la larga conversación, **tu padre volará una pared y te dará las bombas** (puedes hallarlas en tu barra de mística).


Godon


Godon


Godon


Godon


Godon

DIBUJO DE LAS CAJAS 2



Nuevas misiones:
- **Explora el pasado y abandona la colmena; salva a Gothos.**

Cuando te separes de él, avanza al oeste hasta la siguiente estancia. Allí encontrarás una planta y **dos caminos** (norte y sur). Ve primero al oeste y hallarás **gemas de energía**. Acto seguido, ve al sur hasta que te encuentres en una sala que continúa al sur y al oeste. Sigue hacia el sur, acaba con la polilla y la larva y recoge las **gemas de energía**. Ahora dirígete al oeste, **investiga una sala con recuperadores de energía** y un tubérculo **y vuela una pared al oeste con las bombas**. Pasa por ella hasta la estancia contigua habitada por dos polillas, una larva y dos tubérculos. Al sudeste de la misma también podrás hallar **dos pociones vitales y una combi**. A continuación, pasa por la salida que allí se encuentra.

PASAJE

Avanza al oeste y encontrarás **dos cajas** y tres polillas. Al norte, hallarás una **moneda de oro** y **gemas de energía**, además de un tubérculo y una planta. Continúa al norte, elimina dos nuevas larvas y algunas arañas y hallarás dos tubérculos y una puerta cerrada con una caja a la derecha. »

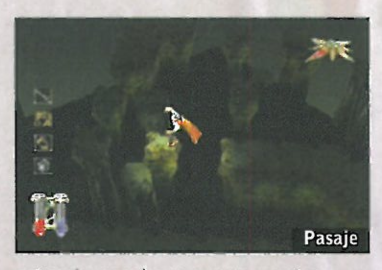

Pasaje

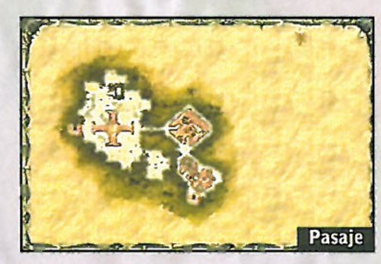

Pasaje


Pasaje


Pasaje

» Ve ahora al este; te encontrarás una especie de recinto circular cuyas paredes son unas telas de araña, una **poción vital**, **oro** y una **caja**. Elimina a las larvas y a las polillas que harán acto de presencia. Al este de esa posición hay una estancia con una **poción vital**; al sudeste podrás encontrar algunas **cajas**, más polillas y otra puerta cerrada. A continuación, avanza al oeste y explora el resto del mapa que quede por descubrir.
Te habrás dado cuenta de que hay otra puerta cerrada al este y un **interruptor** en el centro de la enorme estancia donde te encuentras. Baja entonces al centro de la sala (hay unas escaleras al norte de la cruz que forma el agujero en el mapa) y allí acaba con las arañas y las larvas que pueblan el lugar. **Al sur encontrarás dos cajas con oro y al este y al oeste, recuperadores de energía**. Activa el interruptor del centro de la estancia para abrir una puerta y poder pasar a otra sala. En la nueva estancia, elimina dos polillas y avanza al sur. Allí encontrarás tres polillas más, **dos cajas**, un **cofre (con una poción maná grande)** y un **interruptor** que debes activar para abrir otra puerta (la de más al norte). Una vez llegues a la nueva estancia abierta, elimina a un tubérculo, recoge **oro,** una **poción maná** y activa otro **interruptor**. Pasa por la puerta que acabas de abrir para llegar a una habitación con forma de rombo que se comunica con otra más al sur. Puedes acceder al centro de esta sala utilizando unas plataformas; de esta manera, podrás conseguir **dos pociones combi**. Cuando las recojas, ve al sur y entra en la sala contigua con igual forma de rombo. Al sur de la misma encontrarás la salida a este lugar; pero antes, baja al centro de la estancia y acaba con unas cuantas larvas y arañas para acceder a unas pociones situadas en unas plataformas.


Pasaje

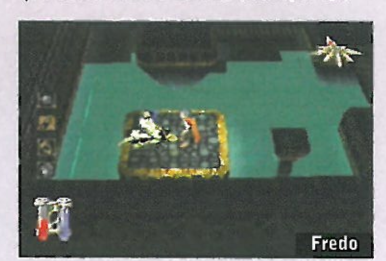

Pasaje


Pasaje

FREDO

Te encontrarás en una habitación donde serás atacado por dos polillas, y estarás rodeado por **seis cajas**. Al este de tu posición hallarás la **maza de guerra**. Sigue avanzando al este y verás una sala inundada por agua y un **interruptor** en el suelo que tienes que activar. Cruza el puente que ha aparecido y, en la nueva plataforma pisa el **interruptor** y cruza el nuevo puente hasta la siguiente plataforma con interruptor. Sigue con este procedimiento hasta que arribes a una plataforma, situada en el centro de la fila más al este, y allí no pises el interruptor del suelo. Cruza, ahora, el puente al sur. En la plataforma al sudoeste **encontrarás a Fredo, un Shach, que te dará una llave si te prestas a ayudarle y una nueva magia: la garra helada.** Con la llave, abre la puerta al sudeste y continúa avanzando. En la sala contigua hallarás cuatro larvas y una salida al sur. Tras pasar por un pasillo, encontrarás dos tubérculos y varias larvas. Te encuentras en una enorme estancia y tienes **tres caminos a seguir** (oeste, sur y este). Continúa al oeste, elimina a las polillas y cuando recojas una **poción vital**, habrás llegado a un cruce de caminos. Avanza al este por un pasillo estrecho lleno de telarañas y conseguirás **gemas de energía**. El pasillo tiene forma de asa y te devolverá a una posición al sur de la anterior, donde encontrarás una planta, tres larvas y dos polillas. Continúa tu avance al sur y llegarás a otro cruce de caminos (norte y este). Avanza al este, recoge **dos pociones de maná** y sigue avanzando hasta que pases cerca de una desviación al norte, que debes ignorar para continuar al este. A los pocos metros, verás una **caja** y dos tubérculos. Sigue el camino, que ahora tuerce al norte, hasta otro cruce de caminos (norte, este y oeste) donde encontrarás otra planta, dos larvas y dos polillas más. Entra por el pasillo al este, con forma de asa, hasta que llegues a una posición más al norte que en la que te encontrabas antes. Al sur podrás ver **dos cajas**; recoge lo que contengan y continúa al norte. Te encontrarás con una nueva **caja** y **gemas de energía**.
Si miras ahora el mapa del lugar, verás que estás dentro de una estancia con forma de círculo, que has recorrido por la periferia; sólo te resta descubrir que hay en el interior de la misma. Baja hacia el sur y, tras acabar con tres larvas, encontrarás una **puerta verde** de la que sale una intensa luz. Entra por ella, elimina a las tres polillas y activa el **interruptor** (que abrirá una puerta, cercana a otras aún cerradas). Sal y avanza al sur para hallar una **caja** y una **poción vital**. Acto seguido, gira al oeste y, en el siguiente cruce, al norte. A continuación, gira al este y hallarás, cerca de una **caja**, otra puerta al sur, con una luz, por la que debes pasar. Dentro, activa el **interruptor** y sal. Continúa al oeste, gira al norte en el primer cruce y, en ese pasillo, verás una nueva puerta que emite una luz, al oeste. Entra en ella, con cuidado de las larvas, y activa el **interruptor** en el suelo. Ahora, dirígete al norte, recoge las **dos pociones vitales** y, en el siguiente cruce acaba con las larvas y el tubérculo. Al norte podrás ver una enorme larva que tiene **varias cajas** a su alrededor. A continuación, destruye otro tubérculo al este de esa enorme larva y ve al sur por el pasillo en el que has abierto las tres puertas. Al fondo del mismo encontrarás la salida y **dos pociones**; una vital y otra de maná.


Fredo


Fredo

LABERINTO

Acaba con las tres polillas y ve al sur. Rompe las **dos cajas** y continúa al sur, verás cinco larvas, tres cajas y una planta cerca de **dos pociones vitales** y un **antídoto**.


Fredo


Fredo


Fredo


Laberinto


Laberinto


Laberinto


Laberinto

Acto seguido, dirígete al sudeste y activa un **interruptor** para abrir una puerta un poco más al norte. Entra por ella y avanza al norte, donde hallarás una polilla y una **caja**. En ese momento tendrás tres caminos a seguir (norte, sur y este). Ve al este y encontrarás una estancia con una planta, una polilla y un **interruptor** que abre una puerta al sur. Regresa al punto del mapa donde estabas antes y sigue el pasillo que va al sur. Encontrarás **cuatro cajas** y dos nuevos caminos (norte y sur). Avanza al norte y hallarás una **caja con un antídoto**; acto seguido, avanza al sur y acaba con dos tubérculos. Te encontrarás dos nuevos caminos (norte sudeste). Al sudeste, encontrarás **gemas de energía**. Una vez las recojas, gira y ve al norte. Hallarás una puerta cerrada al nordeste, y al noroeste encontrarás una polilla, una **poción vital**, **oro** y un **interruptor** que abre la puerta anterior. A los pocos metros verás una puerta al este y una camino al noroeste. Puedes volar la puerta con tus bombas, pero no pasará nada. Sigue al noroeste, elimina a la larva a la polilla, y llegarás a una zona con una planta y dos nuevos caminos (noreste y noroeste). Al nordeste encontrarás dos polillas, una larva y dos pasillos que contienen **gemas de energía**, y al noroeste, un cruce con otros dos caminos (noreste y oeste). Ve primero al oeste, recoge **gemas de energía** y llegarás a una estancia con tres larvas y **tres cajas**. Acto seguido, regresa y toma el otro camino al noreste, hasta que llegues a una estancia con dos polillas, una larva, una planta, **tres cajas** y un **interruptor**. Al activarlo, abrirás una puerta. Pasa por ella y llegarás un cruce de caminos (noroeste y sur). Gira al noroeste para recoger una **poción maná** y luego ve al sur. Allí, **vuela una pared con una de tus bombas** y atraviésala. Te hallarás en un nuevo cruce de caminos (noroeste, sudoeste y sudeste). Al sudoeste podrás ver una puerta cerrada, por ahora, y al noroeste, encontrarás **gemas de energía** y una sala con cuatro plantas, un interruptor (que abre la puerta cerrada anterior) y **tres pociones grandes** al norte. Acto seguido, pasa por la puerta y llegarás a una nueva estancia con tres larvas, tres polillas, la salida al nivel y **dos cajas**. Antes de salir, ve al sur por un pasillo que te llevará a recoger unas **gemas de energía**.

TELEFLOTADOR

Ve al norte. En tu camino, encontrarás una caja, dos esqueletos armados con espadas y dos demonios voladores. Al poco, te encontrarás en un cruce de caminos (norte y sudoeste) donde podrás recoger la **piedra teleflotadora negra** y una **poción maná**. Continúa al sudeste hasta llegar a **una sala con un artefacto en el centro, tres esqueletos, gemas de energía, pociones y oro**. Podrás ver que **hay cuatro puertas** (que necesitan cuatro llaves distintas) y tres caminos a seguir (noroeste, sudeste y sudoeste). Sigue el que va al sudeste; al poco, llegarás a un nuevo cruce de caminos (este y sur), por el que debes seguir al este. Encontrarás una **llave de cobre**, dos demonios y tres esqueletos. Después, dirígete al sur, elimina a tres demonios y cuatro esqueletos que te saldrán al paso, y hazte con la **piedra teleflotadora azul** y la **poción combi**. Avanza ahora al noroeste, acaba con dos nuevos esqueletos y dos arqueros (bastante peligrosos) y en el siguiente cruce ve al oeste. Llegarás a otro nuevo cruce en el que encontrarás un esqueleto y un demonio volador. Gira al norte, enfréntate a tres esqueletos y dos arqueros y, acto seguido, vuelve a la sala en el centro del mapa (la de las puertas).

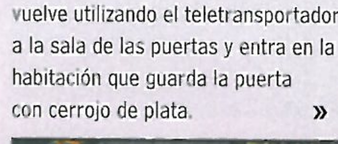

Laberinto


Laberinto

Una vez allí, abre la puerta con la cerradura de bronce y entra en la estancia que guardaba. Dentro, hallarás un demonio, un esqueleto y dos arqueros. Cuando te ocupes de ellos, recoge la **piedra teleflotadora roja** y ve a la sala anterior. Pon la piedra teleflotadora negra en la máquina del centro de la estancia. A continuación, entra en la habitación donde recogiste la piedra teleflotadora roja y ponte sobre la **baldosa que emite un humo azul**. Serás transportado a una nueva estancia con dos esqueletos y un arquero. Además, **podrás recoger poción vital de un cofre y la llave de plata.** Ahora, vuelve utilizando el teletransportador a la sala de las puertas y entra en la habitación que guarda la puerta con cerrojo de plata. »


Teleflotador


Teleflotador


Tele




Teleflotador


Teleflotador


Teleflotador


Teleflotador

» Acaba con los tres esqueletos y los dos arqueros y recoge la **llave de acero**. Puedes ver que **hay dos máquinas en las que debes insertar las piedras teleflotadoras roja y azul**. Utiliza el teletransportador y, en la nueva estancia, elimina a dos esqueletos y dos arqueros y **recoge ítems de las cajas y el cofre**. Hay un teletransporte que aún no funciona, así que vuelve atrás y entra en la sala del cerrojo de acero. Una vez dentro, acaba con el arquero, los dos demonios y los dos esqueletos. A continuación, toma la **piedra teleflotadora verde** y abre el **cofre** (**poción vital grande**). Ahora, pon la piedra verde en la máquina que hay allí y regresa a la sala donde utilizaste las piedras roja y azul par teletransportarte. En la siguiente estancia, utiliza el otro teletransportador para llegar a otra habitación habitada por dos arqueros, dos esqueletos, **dos cofres** y una **llave dorada**.

Cuando tengas en tu poder la llave, vuelve a la sala de las cuatro puertas y abre la última puerta. En esa habitación te toparás con dos esqueletos, un demonio y dos arqueros. Además, podrás recoger **ítems** de las cajas y activar un **interruptor** que abre una puerta al oeste del mapa. A continuación, entra por esa puerta y cruza la salida al nivel.

STEEP TAURON

Nada más llegar, acaba con el esqueleto y el arquero y recoge una **poción vital** (al oeste de la puerta). Acto seguido, ve al sudeste, donde **hallarás varias cajas y otra poción vital**. Dirígete al norte, acaba con los dos esqueletos y salta sobre las plataformas sobre el agua. Cuando gires al sur, encontrarás una araña, **oro**, un fantasma, un arquero y una nueva araña que lanza una telaraña paralizante. Ya en la estancia contigua al sur, encontrarás otra araña grande, cuatro pequeñas, más **cajas** y un **interruptor**, al oeste, que has de activar. Sigue hacia el sur por la puerta que abrirás, acaba con los dos arqueros y con los dos esqueletos y gira al oeste. Ocúpate del esqueleto y los dos fantasmas y avanza al sur por el pasillo cercano al agua, donde serás atacado por dos nuevos fantasmas. A los pocos metros verás una puerta al este. Entra por ella y acaba con los dos tubérculos y el grupo de arañas. Acto seguido, activa un **interruptor** en el suelo para abrir una puerta al sur. Dirígete a esa puerta y obtén el **cristal verde**. Sigue al sur por las plataformas sobre el agua, con cuidado de las bolas de fuego, y cuando llegues a tierra firme, gira al norte. Elimina a cuatro esqueletos, dos fantasmas y un arquero, y activa un **interruptor**. Avanza al oeste y salta sobre las plataformas sobre el agua para llegar a una zona con **gemas de energía** y algunas **cajas**. **Encontrarás una caja que tienes que arrastrar** a la pared al norte para pasar sobre ella. Una vez arriba, destruye el montón de **cajas** y gira al este. Llegarás a una zona en la que deberás dejarte caer para, una vez en el suelo, activar un **interruptor**. Acto seguido **arrastra una caja** cerca de la que está más al norte, sube por ellas y pasa el puente. Sigue al oeste hasta llegar a una sala en la que encontrarás la salida y a dos fantasmas, arqueros y esqueletos.

PUENTES

Entra por la puerta frente a ti y te hallarás en una enorme sala con **tres puertas** (norte, sur y oeste) y un cuadrado en el centro, con **tres cajas** y varios dibujos. Fíjate que las puertas al norte y al sur tienen, cada una, tres símbolos cerca de ellas; con lo que podemos deducir que **si movemos las cajas sobre los símbolos que tienen dibujados podremos abrirlas**.

Primero abre la del sur. En su interior hallarás una habitación con un **libro sobre dragones**, varias arañas grandes y pequeñas, dos tubérculos y un **interruptor** en el suelo. Actívalo y sal. Abre la puerta al norte; entra por ella y elimina a los esqueletos, los fantasmas y los arqueros; activa otro **interruptor** y entra por la puerta al oeste. Cruza el puente, acaba con los dos arqueros y sigue al oeste por el siguiente puente para llegar a la salida.

TUMBAS

Ve por el pasillo al norte y acaba con los dos esqueletos y los dos arqueros (ten cuidado con las flechas que salen de la pared). Ve al este por el pasillo estrecho más al norte. Llegarás a una salita con varias arañas y un **interruptor**. Actívalo y sal de allí. Por todo el pasillo que va de norte a sur encontrarás cuatro habitaciones más al sur y tres más al norte. Allí, aparte de numerosos enemigos, podrás hallar algún que otro **ítem**. Una vez las hayas visitado todas, entra por la puerta frente a la que entraste a este nivel. Avanza, elimina a dos arañas y ten cuidado con las flechas. Continúa tu avance hasta llegar a un cruce con una puerta cerrada al sur. Gira al norte por el pasillo y síguelo hasta que tengas que torcer al oeste por otro pasillo. Llegarás a una habitación con dos arqueros, cuatro esqueletos y un par de arañas grandes. Acto seguido, ve al este por una puerta, cerca de esa estancia, y llegarás a una enorme sala con un trío de esqueletos, otro de


Steep Tauron

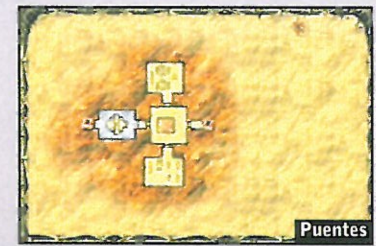

Steep Tauron


Puentes


Tumbas

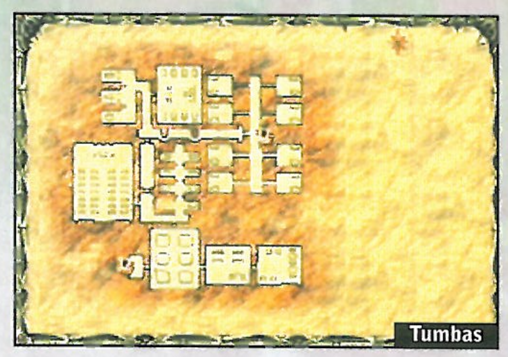

Steep Tauron


Steep Tauron


Puentes


Tumbas


Tumbas


Tumbas


Final

fantasmas, una **poción vital**, **gemas de energía** y un **interruptor** que has de activar. Al hacerlo, abrirás la puerta cerrada al sur y podrás pasar por ella. Llegarás a un pasillo con **tres interruptores** y un arquero. Para abrir la puerta más al sur debes activarlos todos, pero **el de más al norte y el de más al sur tienen una trampa** (bolas de fuego que se disparan por tu espalda; debes esquivarlas). Cuando cruces la puerta al sur, verás otra al oeste cerrada. Avanza al este (pasarás por otra puerta cerrada) y gira al norte para llegar a un **interruptor** custodiado por dos arqueros. Al activarlo, abrirás la puerta al oeste. Entra por ella y llegarás a una enorme capilla. Al norte de la misma, encontrarás un enorme grupo de enemigos, menos mal que también hay **gemas de energía vital y mágica**. Encontrarás cuatro tubérculos, rodeados de multitud de arañas grandes y pequeñas, cuatro esqueletos y dos arqueros. Cuando los elimines a todos, activa un nuevo **interruptor** y entra por la puerta que has abierto. En la siguiente sala, debes seguir el camino fijado por unos bichitos que emiten luz. Al poco, verás una estancia al este en la que encontrarás muchas estanterías con libros. Sigue al este y encontrarás otra habitación con tres esqueletos, un par de arqueros y fantasmas. Además, podrás recoger **dos pociones vitales** y **oro**, y activar un **interruptor**. Vuelve a la sala de los bichos con luz y síguelos hasta que pases por una puerta al oeste, donde encontrarás la salida.

ARAÑA GIGANTE

Avanza al oeste hasta encontrar a la araña. Antes de nada, explora la sala para descubrir un **cubo mágico** y **gemas de energía vital y mágica**. **Ataca a la araña con tu magia de la bola de fuego y con tus bombas.** Aprovecha cuando termine de lanzar un ataque para acercarte y asestarla un buen golpe. Algunas veces, se elevará sobre ti para caer después, causándote gran daño (atento para esquivarla). Es un rival lento que se limita a intentar golpearte con sus patas, no creemos que tengas muchos problemas en despacharla rápido. Una vez acabes con ella, entra por la salida que has abierto.



BOSQUE DE LAS HADAS

Misiones:
- **Habla con las hadas de la pradera**
- **Encuentra los tres sellos y dáselos a continuación a Duna**
- **Encuentra una hierba de plata para Duna**
- **Encuentra las dos colmenas de Corina**
- **Encuentra un aguijón e hilo de seda de mantis para hacer oro de hadas**


Inicio

INICIO

Avanza al este para encontrarte con el **sitio Shach** y un paso al sur. Acaba con los trasgos y un poco más al este, hallarás otro paso. Ve al norte y, en la esquina nordeste del mapa, hallarás un **suelo muy peculiar**. Pon una bomba y conseguirás un **sello**. Acto seguido, dirígete al puente sobre el río para llegar a una islita donde podrás hablar con un **hada**. Te dirá que al sur están las praderas de las hadas y que al este puedes encontrar **Stonehenge**, donde habita **Duna**. Encamínate al sur.

PRADO

Tu misión es ir a hablar con las hadas que están al sur del mapa. Avanza al sur, acaba con tres trasgos y ten cuidado con las plantas que escupen proyectiles y con los trasgos montados sobre los Gorgors. Una vez acabes con los trasgos de la zona, verás que sólo puedes acceder al sur del mapa por una puerta que hay en el centro de mapa, pero antes de cruzarla, ve al nordeste y, en un lugar donde encontrarás dos plantas y varios trasgos, recoge la **llave de cobre**. Ya con la llave, cruza la puerta para llegar a un lugar con cuatro puertas. Abre la puerta al oeste, acaba con las mantis (esa especie de arañas moradas) y avanza por el pequeño laberinto hasta el final, donde encontrarás la **llave de plata**. Abre la puerta al sur y salta sobre los nenúfares hasta llegar a una isla con una planta, una **llave dorada** y **otro suelo "peculiar" donde encontrarás otro sello**. Sigue al este por los nenúfares y llegarás a otra isla habitada por **tres hadas**. Habla con ellas para enterarte de varias cosas interesantes. »



Inicio


Prado


Prado


Prado



Prado


Stonehenge



Stonehenge

» Acto seguido, regresa a la zona de las puertas y abre la que tenga el cerrojo dorado. Crúzala, acaba con las cuatro mantis y recoge la **llave de acero** al final del camino. Después, abre la ultima puerta y **avanza hasta que te topes con un árbol que no te dejará pasar hasta que no traigas un pase de Siniver de Tsa-Jelon**. Regresa al mapa del principio y ve al este, a **Stonehenge**.

STONEHENGE

Explora toda la parte sur del mapa, acabando con todos los enemigos que encuentres. Al sudoeste encontrarás una pared oscura con una luz que esconde, en su interior, una habitación donde hallarás una **colmena**. Continúa al norte explorando el mapa y eliminando enemigos, hasta que llegues al centro del mapa donde encontrarás Stonehenge. Al oeste de allí está **Tsa-Jelon**; dirígete allí y **habla con Corina**. **Te pedirá que la consigas dos colmenas** (ya tienes una). Regresa a Stonehenge y **habla con Duna, a la que tendrás que llevar tres sellos y una hierba de plata. Te dará un radar que detecta ítems y enemigos.** Utilízalo y continúa explorando el resto del mapa. Al este hallarás un paso (va al puente). Sigue al norte y gira al nordeste para ver un nuevo paso y cruzarlo.

ESTANQUE HELADO

En esta nueva zona hallarás a **Irwen** y una **colmena** al sur, custodiada por dos plantas. Cuando recojas la colmena sal por el paso al este.

JARKHUL

Aquí encontrarás a **Jarkhul,** que te impedirá el paso al este, un **arpa rota** y al norte el **sitio mantis**. Ve allí y elimina al nutrido grupo de mantis (es mejor que utilices bombas). Una vez muertas, podrás recoger el **hilo de seda** de su nido. Continúa al sur y hallarás algunas **cajas**, más enemigos y una salida al sudoeste (que da a Stonehenge). Además, encontrarás **otro suelo "peculiar"** que debes volar para conseguir el **último sello**. Regresa a Stonehenge y dale a Corina las colmenas y a Duna los sellos. Te dará un **aguijón** con el que **debes dirigirte al prado de las hadas y hablar con una de las hadas de la isla al sur para que fabrique oro de hadas**. Con el oro, **ve a la piedra de luces doradas** que hay en la zona de las cuatro puertas (en el prado) **y usa el oro para que aparezca un Kasper**. El duendecillo te pedirá que adivines su nombre para darte un premio. **Su nombre es Saredo** y lo que obtendrás es una **hierba de plata**. Acto seguido, ve a ver a **Duna** y dale la planta para que te dé a cambio la **poción reductora**. Ve a Tsa-Jelon y utilízala cerca de la piedra gris con la luz en el suelo.

TSA-JELON

Nuevas misiones:
- **Visita a Siniver**
- **Encuentra un cuchillo y un diapasón para Aruna**
- **Encuentra agua fresca para Merina**
- **Gana la carrera de escarabajos y díselo a Siniver**
- **Libera a Gwen**
- **Afina el arpa para tranquilizar a Jakhul**

Ve al noroeste y **habla con Aruna**; accede a sus peticiones y entra en su casa para conseguir **oro** y **pociones** de las estanterías. Al oeste de la ciudad hallarás la casa de **Merina**, que **te pedirá que visites a Irwen para traerla agua limpia**. Registra su casa como la anterior y ve al este. Encontrarás dos casas (una al norte y otra al sur). En la del norte podrás encontrar algunos **ítems**, y en la del sur hallarás una **trampilla** en el suelo que te llevará a una sótano. Allí, ve al oeste, acabando con los insectos y encontrarás **tres habitaciones** (sur, norte y oeste) repletas de **cajas** y armarios con **ítems**. En la del norte, además, podrás ver un **cuchillo** sobre unas cajas. Arrastra una hasta allí y salta para conseguir el cuchillo. Sal y dirígete a la casa más al sur del mapa. Una vez dentro, **lee los libros y habla con Siniver**. Sal de Tsa-Jelon y **dirígete al estanque helado** (salida al nordeste de Stonehenge). **Entra en la casa de Irwen (usando la poción en la piedra) y consigue una flor azul del invierno y el agua que buscabas**. Regresa a Tsa-Jelon y dale el agua a Merina. Ella te dará a cambio una **rama de roble**. Ahora, habla con **Siniver, te pedirá que corras en la carrera de escarabajos.** Para competir, dirígete al centro del mapa de la ciudad y **habla con Lisa** (el hada más cercana a la casa de Aruna). El control del escarabajo es sencillo. Los botones del mando digital dirigen al escarabajo a izquierda y derecha, y adelante y atrás. Cuando ganes la carrera, serás obsequiado con las **botas de siete leguas**.



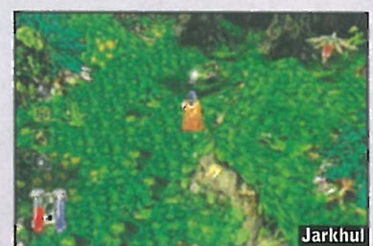
Jarkhul



Estanque helado


Tsa-Jelon


Estanque helado


Jarkhul


Tsa-Jelon


Tsa-Jelon



Tsa-Jelon


Fuerte trasgo

Ve a hablar con **Siniver** para que te dé un **talismán** para el árbol guardián de la zona del prado. Sal de allí y encamínate al prado de las hadas para hablar con el árbol al este.

FUERTE TRASGO

Explora toda la zona. Hallarás multitud de trasgos y trasgos-jinetes. Una vez hallas explorado todo el mapa, podrás observar que **el fuerte se encuentra rodeado por un foso de agua. La única manera de acceder a él es por una puerta al norte que debes volar**. Cuando entres, acaba primero con los trasgos del suelo, siempre con cuidado del tornado que te sigue, sube por las escaleras cercanas a la puerta y acaba con los tiradores sobre la empalizada. Allí arriba podrás encontrar también al **jefe trasgo** (un tipejo con una capa que es el responsable del tornado); elimínalo y todo habrá acabado. El hada te dará un **diapasón** y la **magia del vórtice viperino**. Regresa a Tsa-Jelon y dale el cuchillo y el diapasón a Aruna. Te dará las **cuerdas para el arpa** y te pedirá que la repares. Ve allí y repárala para que toquen una melodía que duerma a Jarkhul, y que te permita pasar al otro lado del puente.

CORAZÓN DEL BOSQUE

Nueva misión:
- **Ayuda a Sarina**

Ve al este. Al sudeste del mapa verás a **Sarina**, te pedirá que limpies el laberinto, al norte, de mantis. Para lograrlo usa el radar. Después, ve a ver a **Dahlia**, al nordeste del laberinto. Te dará una **flor de la primavera** y el **amuleto del hechicero**. Ve al oeste. Al nordeste y al norte del mapa verás **dos campamentos trasgos**. Al sur del campamento del norte verás una plataforma móvil sobre el río; salta sobre ella para llegar a una pequeña isla. Salta por unas plataformas al este para llegar a una islita con un **árbol parlante** que te construirá un **arco**. Regresa a la isla anterior y entra utilizando la poción reductora a Jelon.

JELON

Nuevas misiones:
- **Devuelve a Horpach su varita**
- **Encuentra miel para Lonicera**
- **Atrapa las abejas de Apydia**
- **Consigue una sonrisa real**
- **Encuentra los ingredientes de la poción antídoto**
- **Derrota a Horpach en un duelo de magia y díselo a Lonicera**
- **Usa el cristal de luz**

Golpea una campanilla azul para que un teleférico venga a recogerte y cruzar el abismo a tu alrededor. Ve a la **taberna** (noroeste) y coge **dos pociones vitales**, una **poción maná** y **oro** de las estanterías y habla con las hadas. Podrás encontrar a **Meriven** (el hada del otoño). Si hablas con **Fiona**, jugarás a una **ruleta astral**, pero no ganarás por ahora. Dirígete a una casa al este del mapa, donde encontrarás a **Horpach** que **te pedirá que le devuelvas la varita**. **Lee los libros** de la casa e investiga el lugar. Encontrarás una **máquina**, una **rueda dentada** y un **destornillador**. Ve al piso superior de la casa por unas escaleras y, arriba consigue **oro** y una **rueda dentada** de los armarios. Baja y pon la rueda en la máquina. Ahora sal y ve a la casa al nordeste de esta, la de **Lonicera**. Habla con ella y luego dirígete a la casa al sur de la del mago, donde hallarás **oro**, una **poción maná** y una **trampilla que lleva a un sótano con abundantes ítems**. Sal y continúa al sur hasta llegar a una casa; gira al norte y luego ve al sur hasta que llegues a un **teleférico** que te llevará al palacio. Entra y habla con las dos hadas para, a continuación, salir y dirigirte al sudoeste, al lugar cercano a la flor de la luna. **Para recoger un rayo de luna necesitas un cristal de luz**. Habla con **Apydia** que **te pedirá que recojas cinco de sus abejas perdidas por la ciudad**. Son unos insectos morados que están volando por algunas zonas del mapa; para capturarlas **debes saltar cerca de ellas y pulsar el botón ✖**. Podrás encontrar las cinco abejas en:

1. El jardín al este del palacio
2. La primera casa al este del palacio
3. El jardín al norte del palacio
4. Al oeste de la taberna
5. Sobre la taberna

Una vez capturadas, llévaselas a Apydia para que te dé un poco de **miel**. Ahora, ve a la casa más al oeste del mapa, utilizando un teleférico que no tiene campanilla (dispara el arco al otro lado para hacer que llegue la cabina). Dentro de la casa encontrarás a **la reina del verano**, que **te pedirá que toques una canción que ha olvidado. Activa las máquinas de la sala en este orden de colores: Verde, rojo, rojo, verde.** Cuando la hayas tocado te dará una **flor del verano**. Ve a casa de **Lonicera** y dale la miel para que te dé, a cambio, una **poción de la suerte**. »


Fuerte trasgo



Fuerte trasgo


Corazón del bosque


Corazón del bosque



Corazón del bosque


Jelon


Jelon


Jelon



Jelon


Jelon


Jelon

» Con ella, **ve a la taberna y reta al hada de la ruleta**. Cuando la ganes, **te dará una varita que debes llevar a Horpach**. Él te dirá que **sólo puede preparar el antídoto si le llevas todas las flores de las estaciones**. **Te falta la del otoño, así que ve a la posada y pídesela a la reina del otoño**. Ahora sí, Horpach te preparará el antídoto, pero **para que funcione de verdad, necesitas la sonrisa de la princesa**. Acto seguido, ve a casa de **Lonicera** y habla con ella; **te pedirá que venzas a Horpach en un duelo de magia**. Ve a verle y habla con él. Tras una bonita secuencia le ganarás y te dará un **cristal amarillo**. Vuelve a casa de **Lonicera** y habla de nuevo con ella. Esta vez te dará el **cristal de luz**. Con él, ve a la zona donde estaba Apydia y **utiliza el cristal en la flor de luna para recoger uno de sus rayos**. Acto seguido, dirígete al palacio y **habla con la princesa, seleccionando el rayo de luna**. La princesa sonreirá y completará el antídoto. Sal de Jelon y ve al oeste, hasta un embarcadero. Allí, utiliza el antídoto y curarás las aguas del río.

BOSQUE OSCURO 1

Recoge las **dos pociones** al norte de la isla donde te encuentras y salta a través de unas plataformas a otra isla al nordeste (cuidado con los peces que saltan fuera del agua y con los bichos voladores). Desde la nueva isla, acaba con el ogro y los dos bichos voladores y sigue al norte. En la nueva isla, acaba con tres nuevos ogros y con dos monstruos voladores, y continúa al este para acabar con algunos enemigos más. Al sudeste, hallarás unas plataformas y varias **gemas de energía**. En la siguiente isla, ve al sur y al sudoeste, encontrarás **dos pociones combi**. Continúa al sudeste. Al llegar a la parte más al norte de la isla (con forma de U), encontrarás unas plataformas (hacia al norte) que te llevarán a otro lugar lleno de ogros-babosa y de bichos voladores. Cuando acabes con ellos, ve al norte hasta que llegues a una islita con **cuatro pociones vitales y de maná**. Da la vuelta y avanza al sur hasta llegar a una plataformas que te llevarán, saltando sobre ellas, a una gran isla llena de enemigos y **pociones**. Al este hallarás, además, una balsa que te llevará hasta el siguiente nivel.

BOSQUE OSCURO 2

Sube a la balsa frente a ti. Esta irá pasando por varias islas; cuando llegues a la que está más al sudeste del mapa, salta sobre su embarcadero, acaba con los tres ogros y **activa el interruptor**. Ve a continuación al embarcadero del norte y sube a la balsa que pase por allí. Ahora salta a la isla al sudoeste, elimina a la resistencia enemiga que encuentres, **activa el nuevo interruptor** y ve al embarcadero al este a esperar otra balsa. Cuando estés en la nueva balsa, salta a la isla al noroeste y repite las mismas acciones que hiciste en las anteriores. Espera una balsa en el embarcadero al sur, y salta sobre ella cuando pase. **Tu última isla es la situada al nordeste. Allí, activa el interruptor y espera una balsa en el mismo embarcadero por el que llegaste. Una vez estés sobre ella, deberás disparar una magia a la estructura que hiciste surgir del agua con el último interruptor** (la que está al este).

SAPO GIGANTE

Evita acercarte a él demasiado. **Utiliza flechas y ten cuidado con el soplo que produce, pues podría tirarte al agua.** También cuídate de los bichitos que va dejando por todas partes, aunque son fáciles de eliminar con las bombas.

Para darle una buena cantidad de golpes, espera a que sople, esquívale, y ponte a su costado para asestarle una buena ración de espada.

No te costará demasiado vencerle si tienes un poco de cuidado.


Jefe Sapo


Bosque oscuro 1

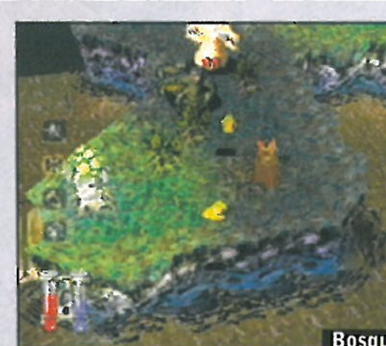

Bosque oscuro 1


Bosque oscuro 1



Bosque oscuro 1


Bosque oscuro 2


Bosque oscuro 2



Bosque oscuro 2



EL CAÑÓN

Misiones:
- Descubre el lugar de acceso a la vieja mina
- Encuentra el martillo de piedra
- Destruye a los monstruos de piedra
- Encuentra el cuerno de Cohoch-Ran


Fuerte Shach

FUERTE SHACH

Habla con el Shach cerca de ti y cómprale lo que necesites. Acto seguido, investiga la zona; encontrarás escorpiones y unos bichejos montados en unas aves como enemigos, así como unos lagartos armados con espadas muy peligrosos. Al este encontrarás un río y en su centro una isla llena de cajas. Avanza al nordeste y podrás recoger una **poción vital grande**. Te habrás fijado que **hay cuatro caras de mono a las que les falta un ojo, o los dos. El ojo rojo** de una de ellas está en una plataforma cercana a la cara con el ojo de su color. Para llegar hasta ella, debes pulsar un **interruptor** al que se accede por unas escaleras un poco más al sur del mismo. Desde la plataforma a la que subes, salta a la del interruptor y ya habrás llegado. Utiliza la plataforma que pones en movimiento para llegar a la piedra roja. **Pon el ojo en la cara y entra por el hueco.**

PASAJE

En la cueva, activa la **palanca** al sur y salta sobre la plataforma.
Cuando veas otra **palanca**, salta y



Fuerte Shach

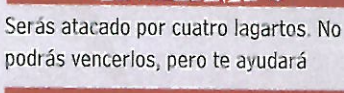
actívala, cuidado con los escorpiones. Salta de nuevo sobre las plataformas móviles hasta llegar a otra **palanca** al norte que tienes que pulsar. Después, salta sobre las plataformas de nuevo y pasa por la salida al sur.

TALIS ESTÁ EN CASA

Ve al sudeste y **verás una aparición**. Acto seguido, investiga toda la zona. En el centro del mapa **hallarás un interruptor al que le hace falta una palanca**. Al este de esa zona encontrarás unas escaleras de piedra. Cuando las subas, ve al norte hasta que descubras una **piedra amarilla** en la pared. Para sacarla debes volarla con una bomba. Una vez en tu poder, ve al sudeste hasta que encuentres una **nueva cara, a la que le falta un ojo verde**. Cerca de allí, podrás encontrar **otra cara que sólo tiene**

Fuerte Shach

un ojo amarillo. Pon el ojo que ya tienes y entra por ella. Recoge la **palanca**, vuelve al interruptor y actívalo. Sube a la plataforma y ve al sur. Al poco, hallarás otra **piedra azul** en la pared. Sácala con un bombazo y dirígete al oeste, a la **casa de Talis**. Una vez dentro de su casa, te pedirá que acabes con unos escorpiones en su jardín. Cuando te hayas ocupado de ellos, vuelve a hablar con ella para que te dé una **lente verde** y otro **ojo de color verde**. Sal y ve al este hasta la cabeza del ojo verde para pasar por ella. **Aparecerás en el fuerte Shach**. Ve al norte y pon el ojo azul en la cara con el ojo de su mismo color.



CAVERNA 3

Serás atacado por cuatro lagartos. No podrás vencerlos, pero te ayudará


Pasaje

Dagomar. Habla con él, te dará el **garfio**, engánchate al poste morado y pasa al otro lado del precipicio.

NIVEL 3

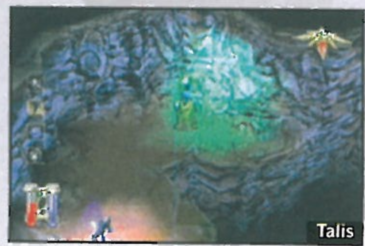
Dagomar te retará a vencer a unos monstruos pedregosos con un arma especial que debes encontrar para conseguirlo.
Tras darte la **piedra azul**, ve al oeste e insértala en la cara del mono.

CAVERNAS

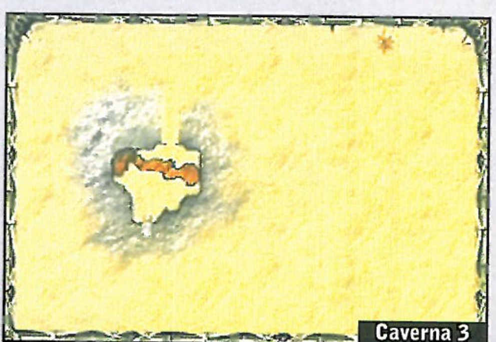
Avanza al oeste acabando con los lagartos-magos. **Encontrarás una piedra amarilla al sur; una poción vital grande al norte y varios interruptores al oeste. Activa los interruptores en el orden que te indicamos y conseguirás el martillo.**

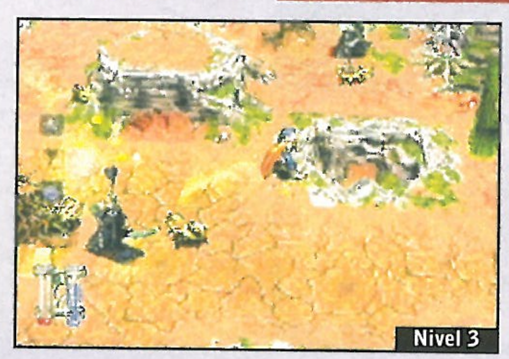
ORDEN DE LOS INTERRUPTORES

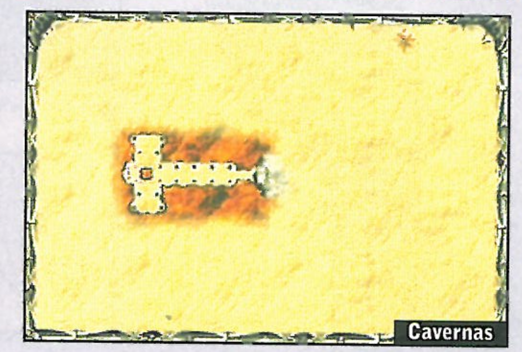



Talis


Talis

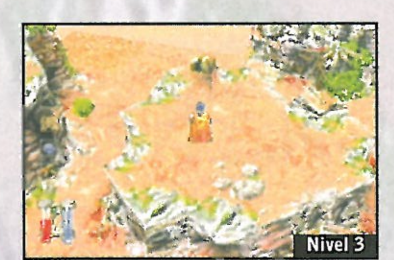

Caverna 3

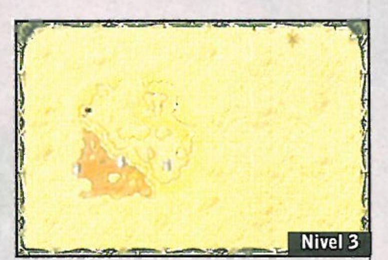

Nivel 3


Cavernas


Caverna 1


Caverna 1


Nivel 3


Nivel 3

CAVERNA 1

Sal de la sala anterior y **entra por la cabeza de mono con el ojo amarillo**, al este del nivel 3. Dentro, avanza por el pasillo y llegarás a una sala donde te esperan varios monstruos pedregosos (hay diez en total en toda la zona). Al **sur**, por unos pasillos estrechos, hallarás una **estatua** que debes destruir. Al **oeste**, otra nueva **estatua** y **al este otra más**. Por fin, al **norte**, y tras pasar sobre unas plataformas, destruirás la **última estatua** y al último monstruo. Acto seguido, **recoge la magia conseguida (lluvia de meteoritos)** y sube por el ascensor.



NIVEL 3

Ve al este y habla de nuevo con **Dagomar** para que te dé una **lente roja**. Explora la zona y acaba con todos los enemigos que encuentres. Acto seguido, sube por una escalera a la plataforma cercana a la zona de tu salida y **utiliza el garfio con los postes** que vayas encontrando hasta llegar a una piedra verde. Salta en ese momento a la plataforma al sur, activa el **interruptor** y sube a la plataforma que has puesto en movimiento. Ésta te llevará a una **piedra roja** que debes colocar en la cabeza de mono al sur del mapa, a la que se accede utilizando el garfio para ir de una plataforma a otra.

CAVERNA 2

Dirígete al sur por las pasarelas hasta que llegues a un **interruptor**. Actívalo y sube a la plataforma que se ponga en movimiento, para llegar a otro **interruptor**. Sube a la nueva plataforma y activa otro **interruptor** más. Salta a la última plataforma y sigue los pasillos al oeste. Llegarás a unas plataformas estrechas que debes saltar para conseguir una **poción maná grande**. Acto seguido, regresa por donde has venido y ve al sudoeste. **Cuando llegues a una sala con tres palancas, actívalas dos veces cada una** para colocar las tres plataformas sobre el abismo, de forma que puedas saltarlas (en diagonal). Cuando salgas de esa zona, estarás en el **campamento Shach**; ve a las escaleras que utilizaste para acceder al interruptor de esa zona y avanza al sur. Utiliza el garfio con unos postes y llegarás a una **cabeza con un ojo verde** por donde has de entrar.

NIVEL 4

Muévete al oeste y, a los pocos pasos, verás un escalón. Sube por él y llegarás a una explanada llena de enemigos y **cajas**. Empuja una a la pared del norte y hallarás un **cuerno de dragón**. Ve con él al sur del mapa y **habla con Cohoch-Ran**. Dale su cuerno y él te dará la **lente azul**. Ahora, regresa a la explanada y empuja la caja anterior al noroeste hasta que llegues a una pared de cajas. Sáltala y empuja otra caja a la pared de enfrente, para pasarla como la anterior. Avanza al este y llegarás a la **entrada de la mina**, donde hay una **máquina** en la que deberás colocar las lentes, y cerca de ella, una palanca. **Elige una de las lentes cada vez y aprieta la palanca cuando la luz de la puerta cambie al color de la lente**. Hazlo con las tres lentes y abrirás la puerta a la mina.

MINA: POZO

Al empezar hablarás con **Talis**, la cual **te obsequiará con un cinturón de piedra que protege del fuego**. Después, avanza hasta que veas el **ascensor**. Al este, podrás ver un poste en el que utilizar tu garfio. **Llegarás a un ascensor estropeado que necesita una palanca**. Entra por la puerta al este y prepárate.

MINA: ENTRADA

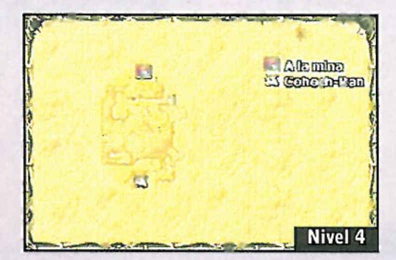
Avanza por la mina y verás al poco una **tubería con un ventilador** al norte, y un grupo de enemigos al este que te tirarán barrenos de dinamita. Entra por la tubería y **rompe el ventilador colocando una bomba cerca de él**. Muévete al sur y activa una **palanca** en una habitación. Ve al norte y activa otra **palanca** en otra estancia. Ahora, dirígete al este y llegarás a una sala con una **grúa** y unas **cajas** en su centro. Una vez allí, **utiliza las tres palancas para coger las dos cajas que están en el suelo y**


Caverna 2


Nivel 4


Mina: Pozo


Caverna 2



Nivel 4



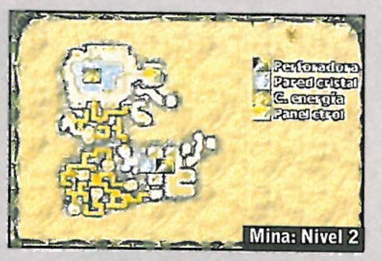
Mina: Pozo


Mina: Entrada



Mina: Entrada


Mina: Nivel 2



Mina: Nivel 2

ponerlas encima de las plataformas, tal y como está una de ellas. Debes saber que la plataforma más al sur mueve la grúa de este a oeste y viceversa; la palanca en medio de las otras la mueve de norte a sur y de sur a norte; y la palanca más al norte hace que la grúa baje y suba.
Cuando lo hayas conseguido se abrirá una puerta. Al atravesarla, te encontrarás en una gran estancia llena de enemigos. Ocúpate de ellos y ve al norte para activar un **interruptor** que pondrá en movimiento una plataforma sobre el lago del centro de la sala. Sube a esa plataforma y llegarás a una isla con una **nueva palanca**. Actívala y sigue por el pasillo que se ha abierto al sur. Te encontrarás en una habitación con cuatro enemigos y repleta de **piedras de color azul**. Sigue al norte y serás atacado por un nutrido grupo de arañas. Al final del pasillo, verás un hueco en el suelo que te llevará a una salita donde podrás recoger una **palanca**. Ahora, sal y vuelve al nivel anterior. **Con la palanca, arregla el ascensor roto y ve al oeste por las plataformas, hasta la siguiente salida.**

MINA: NIVEL 2

Avanza unos metros y se abrirán unas puertas dejando en libertad a un buen grupo de enemigos. Cuando te ocupes de ellos, se abrirá una puerta que te dará acceso a la sala de la perforadora. Allí, elimina a los enemigos y entra por la puerta al sudoeste de la sala (tras una de las perforadoras). Acto seguido, entra por las tuberías. Investiga toda la zona de tuberías y cuando lo hayas hecho (cuidado con los agujeros del suelo y los ventiladores), **sigue las indicaciones del dibujo**. En la última sala donde debes entrar hallarás la **piedra teleflotadora negra**. Hecho todo eso, sal y dirígete al oeste por la pared de cristal. Acaba con las arañas y entra por otro tubo con ventiladores. Sigue al norte, luego gira al este y, por fin, al oeste para llegar a **dos salas con información sobre lo que ocurrió en la mina** tiempos atrás. Al norte del mapa hallarás una enorme estancia llena de enemigos (son numerosos, por lo que ataca con cuidado utilizando tu magia al máximo). Al este encontrarás el **panel central** y alrededor de la piscina, del centro de la sala hallarás **tres surtidores**. Salta sobre la plataforma móvil, sobre la piscina y en la isla a la que llegues, coloca la piedra teleflotadora negra. Ahora, **activa los tres surtidores rápidamente utilizando las botas de siete leguas** (activa primero el del sur, luego el del norte, y por fin el del este) **para dar energía a la central.** Con esto, conseguirás abrir una puerta al este. Entra por ella.
Ve ahora al sur y utiliza el gancho; llegarás a unas plataformas con un **nuevo cristal, esta vez de color azul**. Sal de allí por las plataformas volantes y utiliza el ascensor cuando llegues a él.

MÁQUINA INFERNAL

Ve al norte y sube a la plataforma flotante en forma de tabla de surf. Acto seguido, dirígete al norte y podrás ver la máquina que será tu adversaria. **Ten cuidado con las ruedas dentadas que emite y que no**

DIBUJO DE LAS HABITACIONES



cesarán de perseguirte. Aléjate también de su brazo cuando emita unos rayos y golpéala en los ojos siempre que puedas para ir destruyéndola poco a poco. La magia de lluvia de meteoritos es también muy efectiva contra esta máquina diabólica. Una vez que hayas destruido todos sus ojos, se convertirá en un platillo volante que no parará de moverse. Acósale hasta que lo derribes y escapa de la mina antes de que estalle.



LA TORRE

Misiones: • Rescata a Talis • Ayuda a Bullyforth

MUNDO NIEVE

Dirígete al este. **Talis** tendrá un accidente. Continúa avanzando al este, acabando con los muñecos de nieve y los bichejos que lanzan bolas de nieve. Explora todo el mapa (encontrarás también unos yetis). Al sudoeste, por un pasillo, hallarás una zona con muchos enemigos y una **poción maná grande**. Al nordeste, encontrarás otra **poción maná grande** y, un poco más al norte, otra. Un poco más al oeste de esa zona, sube unas escaleras de piedra y verás que **Bullyforth** te pide ayuda. Ayúdale (utiliza el garfio para ir al oeste) y acaba con los tres yetis. Te dará la **llave para llegar a la torre** y la **capa de Merlín**. Ve al este y entra en la torre.

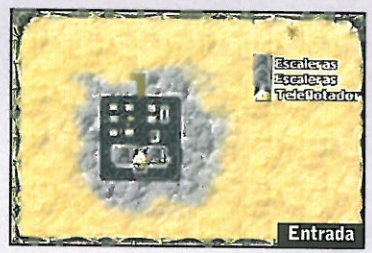
ENTRADA

Nuevas misiones:

- **Encuentra las gafas de ver del bibliotecario**
- **Invoca a los espíritus del consejo**
- **Entra en el laboratorio**
- **Libera al dragón Ar-Khan**



Mundo Nieve



Entrada

Avanza por las escaleras; encontrarás unas **flechas incendiarias y de agua**. Llegarás a una sala donde serás atacado por murciélagos gigantes.
Al sur hallarás **cofres con pociones y flechas**. En una de las mesas, en el centro de la sala, **encontrarás la llave para abrir una puerta al sur.** Sigue por las escaleras que se encuentran hacia el este para poder continuar tu aventura.

SALA DE CONFERENCIAS

Avanza y verás en una secuencia a **Dagomar**. Investiga todo el mapa por su periferia. Ve al oeste y luego al sur, acaba con el espíritu (te golpeará cuando estés andando; para verle quédate quieto y atácale) y los dos esqueletos. **Hallarás dos cofres con pociones**. »


Sala de Conferencias


Sala de Conferencias



Sala de Conferencias

» Regresa a la puerta por la que entraste y dirígete al sur. Verás dos puertas (oeste y este). Abre la del este y recoge la **Belladona**. A continuación, encamínate al este hasta llegar a una zona con dos esqueletos y **tres cajas**. Cuando acabes con todos, ve al sur por el centro de la sala y llegarás a una **salita con tres puertas**. Entra en la que está más al este y acaba con dos esqueletos para poder recoger una **llave de cobre**. Con esa llave, abre una puerta al norte de esa posición. Dentro, hallarás unas **cajas** por las que puedes subir a la pared de la habitación. Una vez arriba, ve al sur y **utiliza el garfio dos veces** (la segunda al oeste) y, en la pared a la que llegues, ve al norte hasta que encuentres unas **cajas**. Ahora baja a la sala de abajo, abre la puerta al sur y, en la nueva habitación, activa un **interruptor** en el suelo, al sudoeste, poniendo encima una caja. Regresa a la zona de las cajas anterior utilizando el garfio y mueve una al norte, hacia la verja. Sáltala y pasa sobre las estanterías hasta la siguiente habitación al norte. Allí, activa un **interruptor** al nordeste para abrir una **puerta secreta**, y allí dentro recoge una **llave dorada** y activa la **palanca** para salir. Acto seguido, ve al sur y abre la última de las puertas. **Aún queda una puerta por abrir, que debe abrirse encendiendo las antorchas** al oeste y este de la sala, según se indica en el dibujo del suelo (enciende las que corresponden al símbolo X).

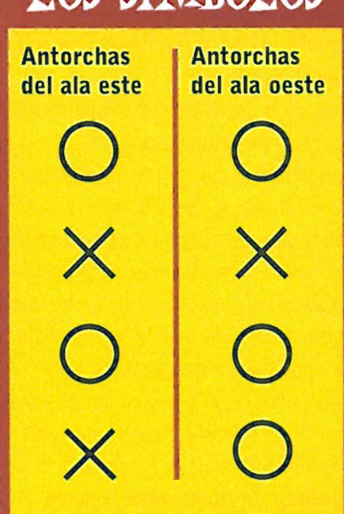
Ya en la siguiente estancia, activa el **interruptor** y entra en el teleflotador. Entra a continuación por las escaleras al oeste hasta el siguiente nivel.

INTRA MUROS

Explora la sala, cuidado con los fantasmas que lanzan magias. En el centro de la misma, **hay un libro que explica como invocar a los espíritus del consejo**; pero para ello, necesitas algunos ingredientes que aún no tienes. Coloca uno de los escritorios sobre una baldosa blanca cerca de él, y todos los demás también, en horizontal, para poder seguir avanzando al sur. Llegarás a unos pasillos donde deberás ir al este. Elimina a dos espíritus y activa la **palanca**. Ahora, entra en la sala al sur de la anterior y activa otra **palanca**. Acto seguido, entra en la sala frente a la anterior y repite el mismo procedimiento. Por fin, entra en la habitación al noroeste y activa la **última palanca** para dirigirte rápidamente al sur. Utiliza el garfio y avanza al este hasta que llegues a una sala enorme. Al sur, podrás hallar tres puertas cerradas. Para abrir la situada al sudeste, activa la **palanca** cerca de la entrada a la estancia. Dentro de la salita, activa otro **interruptor** y entra con las botas de siete leguas a la habitación situada al oeste de la anterior. Allí, repite el procedimiento anterior y pasa a la sala al oeste. Una vez dentro de la habitación al sudoeste, activa la **última palanca** y dirígete a una puerta al oeste de la laguna más al este del mapa, para poder adquirir la **llave de plata**. Acto seguido, avanza al centro de la estancia por una pasarela estrecha y utiliza la llave. Accederás a un lugar lleno de tumbas, donde deberás eliminar a un buen grupo de enemigos. Al nordeste, podrás recoger sobre una plataforma la **perla negra** y, desde allí, saltar al norte para subir por unas escaleras. Al poco, te hallarás frente a dos puertas. Entra por la del este y una vez dentro de la habitación, pasa por la falsa pared al noroeste (emite una luz). Dentro, hallarás unas **gafas de ver** y una **poción maná**. Vuelve atrás y entra en el teletransportador al sur de la enorme sala, cerca de la entrada. Volverás a la zona de la entrada. Acto seguido, pasa por el teletransportador del oeste.

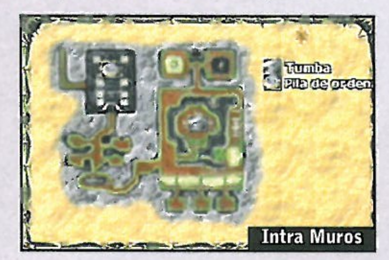
BIBLIOTECA

Intenta abrir la puerta cerca de ti y **aparecerá el espíritu del bibliotecario pidiéndote unas gafas de ver**. Dáselas, toma el **cristal rojo** y avanza al sudeste de la estancia. Encontrarás una **llave de cobre** que te dará acceso a la parte oeste de la biblioteca. Como podrás comprobar, unas luces se apagarán al cruzar una puerta; enciéndelas con las flechas incendiarias y volverá a abrirse. Acto seguido, avanza al oeste y enciende la **antorcha** al fondo del pasillo. Entra por la puerta que se abrirá, acaba con dos espíritus y enciende una nueva **antorcha**. Pasa por otra puerta y sube las escaleras de



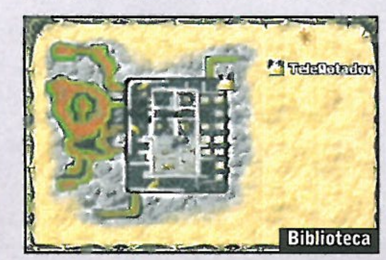
la habitación al norte. Utiliza el gancho y baja a la sala en la que está el candelabro que se apagó cuando accediste a esa zona. Muévete al sur, sube unas escaleras y avanza al oeste, siguiendo la pared hacia el norte. Encontrarás varios **cofres** en la parte más al norte de la estancia. Dirígete al oeste y al sur, acabando con unos espíritus. Cuando intentes subir por unas escaleras al oeste de la sala, verás una secuencia con Dagomar. Una vez termine sube por ellas. Llegarás a una enorme estancia de paredes de color verde que tienes que explorar. Al sudeste, en una salita, encontrarás un **cofre** y una **urna**. Recógela y ve al nordeste hasta que veas una salida. Sigue avanzando al norte y entrarás en unos pasillos parecidos a los de antes.


Intra Muros



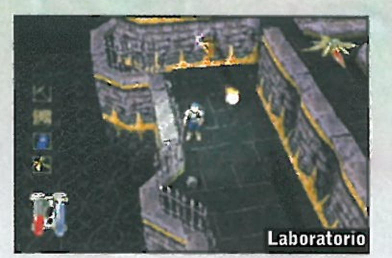
Intra Muros


Biblioteca



Biblioteca


Laboratorio


Laboratorio



Laboratorio


Dragón

Una vez llegues a una salita con una estatua, activa su brazo y entra por la puerta secreta. Allí descubrirás la magia relámpago y la llave de acero. Sal a la biblioteca y ve al sur hasta la puerta con el cerrojo de acero. Sigue hacia el sur hasta llegar a una puerta al sudoeste, por la que llegarás al laboratorio.

LABORATORIO

Avanza por el nuevo pasillo y luego gira al este. Activa allí el **interruptor** y continúa tu avance al este (no entres en el transportador aún, o aparecerás en la entrada). Ahora, abre la puerta al sur, avanza, acaba con los espíritus y recoge la **llave de cobre** para la siguiente puerta. En la habitación contigua, elimina a más espíritus, recoge la **llave de plata** y abre la puerta al oeste. Sube por las escaleras al norte y avanza. Llegarás a un pasillo con unas cabezas escupe-fuegos, donde podrás encontrar las **cenizas** (recógelas con la urna). Sigue al norte, luego gira al oeste y llegarás a una **puerta con una inscripción** que no puedes abrir. Baja al suelo al norte y entra en el teletransportador para ir a la **sacristía** por las escaleras. Allí, **echa los ingredientes en la pila de la orden** y contempla la escena. Tras ella, regresa a la puerta anterior y espera que uno de los espíritus del consejo la abra. En la sala del generador, pon la caja al sudeste de la sala de forma que corte el rayo de luz cercana a ella. **Activa las tres palancas de la sala dos veces cada una** para acceder al teleflotador y llegar a la parte alta de la torre.

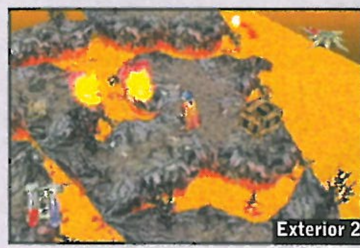
DRAGÓN

Este enemigo **se mueve de forma lenta; debes aprovecharlo para golpearle cuando esté en el suelo. Ten cuidado cuando se eleve y comience a volar alrededor de ti, pues será fácil que te alcance con unas piedras que lanza. Esquívale y ataca con la magia de lluvia de meteoritos. Una vez que consigas terminar de una vez por todas con él, Ar-Khan revivirá y podrás rescatar a Talis.**



VOLCÁN

Misiones:
- **Encuentra a Talis**
- **Descubre dónde está la antigua ciudad**
- **Dale siete drusas al guardia**



Exterior 2


Exterior 2

EXTERIOR 2

Investiga toda la zona mientras avanzas al norte. **Al sur de tu posición hay dos cajas que contienen una drusa**. Encontrarás unos enemigos de piedra bastante pegajosos que te dificultarán tu marcha al este, hasta una plataforma móvil que te llevará a una isla con una **caja** y otra **drusa**. A continuación, ve al oeste del punto de partida original siguiendo el camino de baldosas marrónes y encontrarás otra plataforma móvil. Sube a ella y llegarás a una zona con dos enemigos de fuego y **tres cajas**. Al sudoeste **hay una roca que puedes volar para conseguir una nueva drusa**. Activa la **palanca** cerca del recodo del camino y salta sobre la plataforma al norte.

Después de la escena, avanza y sigue el camino de baldosas. Al poco, llegarás a ver cuatro enormes palos saliendo y entrando de una pared. Sube por ellos hasta la pared de arriba (cuidado de no caerte) y dirígete al norte para encontrar una cueva por la que salir.

EXTERIOR 1

Utiliza el garfio y ve al sur. Ahora, dirígete al nordeste y hallarás varias islas con **pociones vitales, combi y maná**. Al noroeste de esas islas encontrarás también una plataforma móvil, por la que podrás acceder a **Bolo**. Allí, **tienes que jugar una especie de pinball**.

Lo que has de hacer es cambiar la dirección de los rebotadores de madera para que la bola de un color entre en el agujero de su mismo color. El orden de las bolas será: rojo, azul y amarillo; y la manera de colocar los rebotadores es tal como indica el dibujo.

Una vez metas las tres bolas, ve al este, salta por unas plataformas y recoge la **magia escudo de ataque mágico**. Después, sigue al este hasta que llegues a tierra firme y a continuación dirígete al norte y **habla con el guardia de la ciudad para que te permita pasar.**

SOLUCIÓN DEL PINBALL

Rojo		Azul		Amarillo		N
/	/	/	\	/	\	
/	/	\	\	/	\	


Exterior 2


Exterior 1


Exterior 1



Exterior 1

CIUDAD SHACH

Nuevas misiones:

- **Visita al maestro de comercio**
- **Encuentra una bola de metal**
- **Repara las tuberías**
- **Encuentra tres monedas-voto para Mulorne**
- **Excava en el gran oasis**
- **Dale una prueba a Cistorne**
- **Encuentra un cristal para Fredo**
- **Gana el juego de la bola de metal**

Explora la ciudad. Ve al sudoeste y **hallarás la zona de recreo; allí puedes jugar si encuentras una bola de metal.** Al oeste hallarás las obras. Habla con el **Shach** que hay allí y, tras un desafortunado incidente, **deberás reparar las tuberías**; recoge el **pico** de la habitación y ve al norte.


Ciudad Shach


Ciudad Shach


Ciudad Shach

Encontrarás la casa de tu amigo **Fredo**, que te obsequiará con un **hacha de guerra**. Sigue al norte y hallarás en una casa al norte de la ciudad un **cubo**. Dirígete al este y, en la esquina nordeste del mapa, encontrarás al **jefe de comercio**. **Te pedirá tres monedas-voto** para ganar unas elecciones. Sal, pero antes recoge un **cristal azul** en una habitación de su casa. Ve al sur y habla con **Ludor** en el centro del pueblo. Serás obligado a aprender las normas de comercio. Habla en la "cárcel" con **Ruisorne** para que te cuente que **ha escondido una de sus monedas-voto en un árbol del oasis**. Cuando leas los carteles de las paredes te dejarán salir, momento que debes aprovechar para ir al sur y hablar con **Cistorne**. Cuando lo hagas, sal de allí y dirígete al sudeste para **poner el cubo bajo la pata del enorme animal marrón del establo y conseguir una plancha de metal**. Con ella, ve a las obras y arregla la tubería. El anciano te dará **aguamiel**; acto seguido, ve al norte y en el jardín al norte de la sauna hallarás una **moneda-voto escondida** en un arbusto. Ve a hablar con Fredo y dale el cristal azul para que hable con Listard. A continuación, va a casa de **Listard** y consigue su **pergamino**. Con él, **ve a hablar con Cistorne para que te dé otra moneda-voto**. Ahora ve al centro de comercio; allí, **habla con Ludor y acepta el cambio que te propone**. Acto seguido, **habla con Cularde y acepta también su trato**. De nuevo, **habla con Veydure y acepta el nuevo trato**; y por fin, **habla con Veusorne y cambia el pico por el anillo**. Vuelve a hablar con **Ludor** para conseguir la **bola de metal**. Ve a la zona de recreo y juega con el Shach. Perderás, pero en ese momento su mujer saldrá de su casa. Entra en ella y **cambia la orientación del imán**. Juega de nuevo y gana, con lo que obtendrás la **última moneda-voto**. Ve ahora a ver al jefe de comercio y dale los tres votos.

MAZMORRA NIVEL 1

Ahora, entrarás en la zona subterránea del volcán y obtendrás el **amuleto de la experiencia**. Una vez abajo, serás atacado por dos perros. Elimínalos y avanza al final del pasillo, donde deberás activar una **palanca** para pasar corriendo por una puerta antes de que se cierre. La nueva sala tiene cuatro perros y varias arañas que salen de un agujero en el suelo. Recoge la **poción vital grande** de un cofre y ve al sudoeste de la sala para poder acceder a la **tesorería**. Allí, recoge el **oro** que puedas y abre la puerta que se cerró tras de tu paso, encendiendo la **antorcha** junto a ella. Acto seguido, abre la puerta al sur de la estancia, iluminando las dos **antorchas** cerca de ella y sigue el pasillo al sur (cuidado con las bolas de fuego y los dos perros). Entra en la sala del este para llegar a una habitación con un **cristal azul** y dos magos (que hacen aparecer unos caballeros). **Rompe el cristal y verás en la pared el dibujo**. Ve a la puerta al sur y entra en la sala. **Pisa las baldosas** (corresponden a los círculos del dibujo) **que son círculos de color morado**.
Sal por la puerta que has abierto.

Ascensor
Baño vapor
Establos
Plaza de mdo
Jefe comer.
Obras
Recreo
Ciudad Shach


Mazmorra Nivel 1

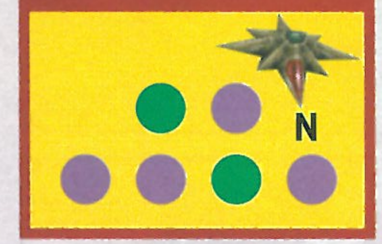

Mazmorra Nivel 1


Mazmorra Nivel 1



Mazmorra Nivel 1

SITUACIÓN DE LOS CÍRCULOS DE COLORES




Mazmorra Nivel 2


Mazmorra Nivel 2


Mazmorra Nivel 2

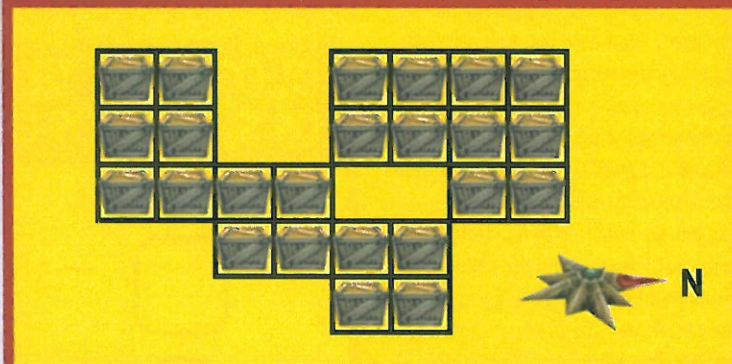
MAZMORRA NIVEL 2

Dirígete al noroeste, pero ten cuidado con los magos de la sala central, los caballeros y las arañas. En la sala del noroeste, debes buscar **tres cajas**, que pueden moverse para colocarlas sobre **tres interruptores** en el suelo al oeste. Con ello abrirás una puerta. Ve al este hasta que llegues a una biblioteca. Acto seguido, ve al sur y hallarás **dos cofres**. Ve al sudeste por unos pasillos llenos de zonas derrumbadas, hasta que llegues a unas ruedas giratorias que tienes que pasar sin que te toquen. Continúa avanzando y te encontrarás con una zona de plataformas. Ve al sur y verás una **caja** que debes mover al sur para ponerla frente a un poste que te hará llegar a una **poción grande vital**. Después, ve al oeste y **llegarás a una sala con un cofre, una caja móvil y tres cadenas que controlan el movimiento de tres ruedas**. Para que no muevas dos ruedas a la vez en cada ocasión que actives una cadena, quita la caja de donde está. Mueve las tres cadenas hasta que puedas formar un hueco por donde pasar. En la siguiente estancia, deberás mover unas **cajas** para formar el dibujo del cuadro.

MAZMORRA NIVEL 3

Avanza por el pasillo, elimina a tres arañas y tuerce por el pasillo amarillo al sur. Al llegar a una plataforma, verás a la serpiente y ése será el momento para volver atrás e ir al este. **Llegarás a una sala lunar donde debes activar un interruptor**. Entra en el cuadro central de la sala y colócate sobre el símbolo de la luna nueva. A continuación, **avanza siete símbolos en el sentido de las agujas del reloj.** Cuando llegues al séptimo (que será la luna llena), párate y avanza nueve símbolos en el sentido contrario. Se abrirá una puerta al nordeste. Entra por ella y ve al sur por otro pasillo amarillo hasta dar con la serpiente.

DISPOSICIÓN DE LAS CAJAS 3



SERPIENTE

Cuídate de ser alcanzado por sus ataques mágicos y no pares de moverte. Su ataque preferido es una llama verde que sale de su boca, con la recorre todo el escenario. **Aprovecha cuando pare y atácala con fuerza. La magia de lluvia de meteoritos es muy efectiva.** Tras la batalla, continúa al sur para recoger el **conjuro terremoto** y para encontrar la salida.

MAZMORRA NIVEL 4

Dirígete al sur y luego gira al este saltando por unas plataformas. Llegarás a una estancia con más plataformas y un **cristal azul**, en el que conseguirás un **cristal de maná**. Acto seguido, ve al sur y luego al oeste hasta que llegues a una **poción combi grande**. Regresa ahora sobre tus pasos y ve al norte; cuando pases las plataformas, sigue al norte y **coloca el cristal en un hueco en la pared**. Acto seguido, entra por las puertas que has abierto a la **sala del mundo**. Allí, **habla con el guardián del mapa**. **Deberás responder correctamente a unas preguntas que te haga**. Aquí tienes el listado y las respuestas a las preguntas. El orden de preguntas es aleatorio:

- ¿Controlamos la magia? Sí
- ¿Tienen los animales sentimientos? Sí
- ¿Los dragones nos sirven? No
- ¿Peligrarías tu vida por otro? Sí
- ¿Puede el hombre ser feliz sin bienes materiales? Sí
- ¿Somos inmortales? No
- ¿Somos deidades? No
- ¿Podemos emplear la técnica? Sí
- ¿Somos tolerantes? Sí
- ¿Somos los amos de Ghotos? No

A continuación, tendrás que activar los pilares que rodean al mapa del mundo (ver esquema). Puedes, también, adivinar el orden leyendo las runas que hay por todo el nivel.
Contempla la escena, recoge el **polvo estelar** y ve al norte para poder encontrar la salida.


Serpiente


Mazmorra Nivel 3



Mazmorra Nivel 3


Mazmorra Nivel 4


Mazmorra Nivel 4



Mazmorra Nivel 4



ESQUEMA DE LOS PILARES







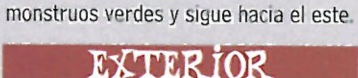

LAS RUINAS

Misiones:
- Rescata a Talis
- Encuentra el Reloj de la Eternidad
- Encuentra el camino a la Isla Principal
- Encuentra la muralla defensiva
- Atraviesa la muralla defensiva
- Repara el reloj de la eternidad


Playa

PLAYA

Ve al sur (por la plataforma inundada de agua) y allí recoge un **pez**. **Deposítalo sobre la zona que emite el rayo de luz y sube a lomos de la tortuga** cuando se acerque. Ve al centro de la isla donde te encuentras y recoge otro **pez**. Ve al este y hallarás otra **tortuga** a la que atraer con el pececito. En la siguiente isla, salta a la tierra sumergida y ve al nordeste (al noroeste podrás llegar a una isla donde encontrarás una **poción combi grande**, custodiada por tres enemigos). Monta sobre otra **tortuga** que te llevará al este y, una vez en la playa, acaba con los monstruos verdes y sigue hacia el este.



EXTERIOR

Avanza por el camino eliminando a los grupos de enemigos, hasta que llegues a un cartel cercano a un **comedero para loros**. Ve al este y recoge unas **frambuesas** para dejarlas en el comedero. Mientras el loro coma, **lee el cartel y espera a que el loro repita la palabra (Ciudad)**. Ve al norte y cuando veas una **estatua**, deposita **frambuesas** en el comedero cerca de ellas y deja que el **loro** repita la palabra para abrir la puerta. Ve ahora al sudeste, cuidado con los monos, y recoge unas **frambuesas** de un gran árbol. Regresa ahora a la zona donde abriste la puerta y acércate al **nuevo cartel** que hallarás. Allí **repite lo que hiciste en el anterior, hasta que el loro repita la palabra "País"**. Muévete otra vez al



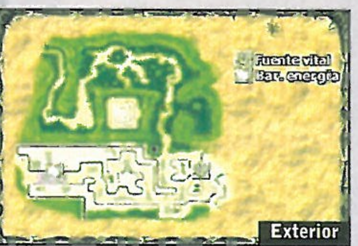
Playa

sudeste y acaba con un mono gigante al este del árbol de frambuesas. Ve a la estatua cercana a la puerta y haz que el loro repita la palabra anterior. En la nueva zona, **hallarás tres carteles con las palabras "Tú", "puedes" y "volar"**. Tienes que hacer que el loro repita las palabras a la cabeza cercana a la puerta (una palabra cada vez) hasta que forme la frase "tú puedes volar". **Ve a la fuente vital al este y recupera energía vital y maná.** Activa la **palanca** y muévete al sur. **Evita ser tocado por los láser** o se cerrará la puerta que has abierto. Ten cuidado con las máquinas que disparan rayos. **El camino a seguir es: sur, este** (pasando por unas cuchillas), **sur** (láser), **oeste** (destruye la máquina), **norte** (otro rayo), **oeste, sur** (por unas escaleras). Estarás sobre una casa, salta abajo y acaba con la máquina, con cuidado de no ser alcanzado por el láser. A continuación, sigue al oeste, luego al norte (otro láser) y por fin, al oeste por unas nuevas cuchillas. **Verás unos rayos que no te dejan pasar. Desactívalos haciendo coincidir los símbolos que hay dibujados bajo ellos, con los símbolos que se dibujan en los interruptores a ambos lados de la pared.**


Exterior

EXTERIOR 2

Avanza al oeste acabando con cuatro monstruos de color verde y dos de color rojo. **Podrás ver unos símbolos dibujados en el suelo**. Su orden se indica en el dibujo. Sigue por el camino al oeste hasta las plataformas y salta sobre ellas según el orden anterior de los símbolos. Recoge la **perla de energía** de la isla y vuelve atrás para ir al sur. Al poco, te encontrarás con **Dagomar**. Tras cuatro enfrentamientos con sendas parejas de enemigos, llegarás a una zona llena de **cajas** donde desaparecerá. Ahora, rompe las cajas y recoge las **llaves pedregosas azul, verde, negra, amarilla, blanca y roja**. Ve al este y colócalas en los pilares cerca del templo para poder subir las escaleras. En el nuevo piso, rompe las **cajas** que encuentres hasta que consigas **cuatro nuevas llaves de piedra.** Colócalas en los cuatro pilares de esa terraza y avanza al siguiente piso. Allí sólo encontrarás una **llave de color rojo**. Te falta una piedra, pero hay un truco para evitar la pared de energía. Dispara una flecha de agua al pilar que está ardiendo (el que está más al este), sube a la cabeza y luego al pilar apagado, para alcanzar la siguiente terraza.



Exterior

Encontrarás a Talis. Ve a la máquina que hay cerca de ella y utiliza la perla de energía.

INTERIOR: MAZMORRAS

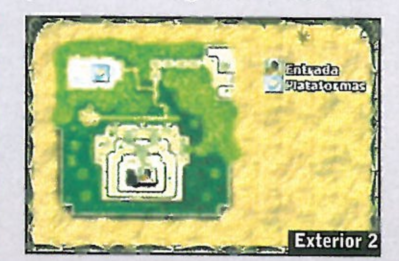
Dirígete al este y acaba con unos dragones y unos espíritus. Luego gira al norte y ve al oeste por unas escaleras. Elimina a unos dragones y a dos nuevos espíritus (hay una **palanca** al oeste). Continúa al nordeste y verás otra **palanca** en un pasillo sin salida. Avanza al noroeste y tuerce al este.

COLOCACIÓN DE LOS SÍMBOLOS 2

Por orden:


Exterior 2


Exterior 2



Exterior 2


Interior Mazmorras

Llegarás a una habitación con tres dragones y una nueva **palanca**. Avanza y gira al sur para llegar a una estancia donde hallarás **dos palancas** (una en la plataforma central entre los dos abismos), **dos cofres** y **dos postes** para que sigas avanzando con el garfio al este. Ya en la nueva estancia, ve al norte (al sur hay una puerta con un cerrojo dorado) y llegarás a una estancia con un abismo en su centro. Cerca de la entrada encontrarás una pasarela por la que podrás subir. Ve saltando de plataforma en plataforma, con cuidado de no caerte y de los dragones, hasta llegar a la esquina sudeste de la sala para coger la **llave dorada**. Ve a la puerta del cerrojo dorado y ábrela. Elimina al trío de dragones y activa el **interruptor.** Debes ir todo lo rápido que puedas (oirás un tic-tac de reloj que te indicará si aún estás dentro del tiempo) y **activar la palanca del centro** la estancia con los postes (la que está entre los dos abismos). **Activa la que está un poco más al oeste** (en la misma sala) y **activa la palanca que había en la esquina noroeste del mapa. Tu siguiente palanca es la que estaba en el pasillo sin salida; y la última, la situada al sudoeste de la anterior**. Si las has activado todas, se abrirá una puerta al este. Ve allí y recoge la **llave de plata** y la **poción vital grande**. Acto seguido, ve a la sala al sur y abre la puerta del sur. Acaba con dos dragones y dos espíritus y ve al oeste para entrar por una sala situada al sur. Activa una **palanca** al sur y sube a una plataforma que te permitirá utilizar el garfio para acceder a una sala al este.


Monstruo de Piedra


Interior Mazmorras

Allí, activa otra palanca y sube a la plataforma para coger la **llave de acero**. Regresa a la sala principal y abre la puerta al este. Te encontrarás en una enorme sala, avanza al este utilizando el garfio con los postes que hay en las plataformas sobre el abismo.

INTERIOR

Ve al sur y encontrarás cuatro transportadores y al **guardián de la eternidad. Te pedirá cuatro emblemas para demostrar que eres el Technomage**. Dirígete al teleflotador al nordeste. Una vez en la nueva sala, **habla con el maestro de armas para comenzar un combate en un recinto cerrado**. Deberás enfrentarte a cuatro rondas de enemigos de fuego, con la complicación de cada vez habrá un enemigo más (primero, uno; luego, dos... etc.). Derrótalos (las flechas de agua son muy efectivas) y consigue el **primer emblema**. Entra el teleflotador al sur del anterior. Allí, **habla con el maestro de defensa** y dirígete al este. Supera la zona de las guillotinas y los muñecos giratorios, ten cuidado de no caer y llegarás a una zona de lava. **Equipa tu cinturón de fuego** y pasa saltando por ella. En la siguiente zona, pasa por una pasarela teniendo cuidado de no tocar los láser que se activan cada cierto tiempo, y te harás con el **segundo emblema**. Entra en el teleflotador al noroeste. **Habla con la maestra de magia y baja la llave de cobre de la plataforma usando el vórtice viperino**. Abre la puerta al este y utiliza la magia del escudo mágico para evitar ser aplastado por unas piedras. Tuerce al


Dagomar



Interior Mazmorras


Interior

sur y llegarás a una sala donde has de encender unas **antorchas** con la bola de fuego. Son las cuatro de los extremos y las dos centrales. Entra por fin en el último teleflotador. **Habla con el maestro del misticismo** y dirígete al norte; utiliza el garfio, sigue la pasarela y activa la **palanca** que hay la final. Ahora, sube a la plataforma tras la palanca y salta al este para activar otro **interruptor**. Salta a otra plataforma al sur. Aquí, activa otra **palanca** y corre al norte a otra plataforma. Usa el garfio para alcanzar un poste al sur y fíjate en las **marcas del suelo**. Debes destruirlas con las bombas para ir descubriendo unos símbolos siguiendo un orden. Así, deberás descubrir primero, la pareja de símbolos que marcamos como A, luego la B, etc.
Conseguirás tu **último emblema**. Habla con el guardián de la eternidad y prepárate a un buen combate.

MONSTRUO DE PIEDRA

Muévete a la zona al este del monstruo y **quédate a una distancia prudencial.** Desde allí, evitarás ser alcanzado y podrás bombardearle con la magia de lluvia de meteoritos. **Puedes acercarte a él cuando deje de golpear el suelo con sus puños y darle una buena ración de hacha**. Es un enemigo sencillo.




Interior



Interior

DAGOMAR

Al principio del combate, desaparecerá y aparecerá para lanzarte unas magias por todo el escenario. **Esquiva sus ataques y golpéale o lánzale una buena lluvia de meteoritos.** A los pocos minutos, desaparecerá y **deberás colocar un cristal en un hueco de la máquina**, al que se accede por una pasarela. Cruza un puente y llegarás a otra zona en la que se volverá a repetir lo anterior. Dagomar vendrá acompañado por una legión de espíritus y enemigos que te atacarán a la vez; **usar la magia escudo puede ser una buen idea**. Cuando hayas colocado todas las piedras menos dos, llegarás a una zona donde podrás apreciar una estructura con forma de círculo en el centro. En esa zona, agotarás la barra de vida de Dagomar, pero él no morirá; cuando eso ocurra, suba la pasarela, coloca la piedra y, por fin, pon la piedra blanca en un hueco, en la estructura circular a la que no referimos antes. Tras unos momentos más de lucha, Dagomar quedará encerrado en una prisión y Gothos estará libre de peligro.


COLOCACIÓN DE LOS SÍMBOLOS 3

A	A	G	C	N
B	F	H	B	
G	E	D	F	
C	D	E	H	

Atlantis
El Imperio Perdido



La Atlántida, el continente más antiguo y misterioso, está esperando a que le descubras. ¿No oyes su llamada? Nosotros ya hemos estado allí, y podemos decirte que es un lugar precioso. Pero, un momento... ¡quizá también podamos servirte de ayuda para llegar! Presta atención, porque el camino es largo.

LA MANSIÓN WHITMORE

ATLANTIS

A: En la habitación de los documentos.
T: Encima de una estantería, también en la habitación de los documentos.
L: A la derecha de la caldera.
A: Dentro del hueco oscuro de la habitación de los documentos.
N: En la esquina inferior de la sala del agua.
T: En la esquina superior de la sala del agua.
I: Sobre el tanque de agua.
S: En la habitación secreta de la sala de calderas.

GEMA VERDE

En la habitación secreta del suelo que se abre desde el atril de la sala de calderas.

Dentro de la mansión conocerás a **Whitmore**, un amigo de tu abuelo que **te enseñará a ejecutar los movimientos básicos** de Milo. También te dará tu primer objeto, la **brújula**; y tu primer arma, el **bumerán**. El bumerán está hundido en un tanque de agua, en el interior de una habitación cerrada con llave. **La llave que necesitas** para abrir esa puerta **está partida en dos mitades**, y tendrás que encontrar los dos pedazos para poder abrir esa habitación.
La primera parte de la llave se encuentra en la habitación oscura, donde están los documentos de Whitmore, dentro de un escritorio. **La segunda mitad de la llave te la entregará el mismo Whitmore.** Una vez que hayas acabado el entrenamiento y recogido el bumerán del tanque de agua, **Whitmore te dirá que vayas de nuevo a la sala de calderas**. Ve hasta allí y acércate al atril. **Utiliza ▲ para abrir una habitación secreta en el suelo. Allí podrás practicar con el bumerán y recoger la Gema Verde y la última letra del nivel.**
Las anteriores letras eran fáciles de encontrar, te las habrás encontrado casi sin querer en el resto del nivel, pero de todos modos **te explicamos la localización de cada una en el cuadro "ATLANTIS"**.
Si ya tienes la última letra y la Gema Verde, sal por la misma puerta por la que has visto entrar a Milo en la secuencia de vídeo.


Whitmore te enseñará los movimientos básicos de Milo: saltar, golpear, agacharte y manejar el menú.


Cuando aparezca un signo de admiración sobre la cabeza de tu personaje, pulsa ▲. Así sabrás qué es lo que debes hacer.


En este nivel también hay letras que buscar. La última se encuentra en la habitación secreta del sótano.


Antes de irte, vuelve a la sala de la caldera y acciona el interruptor del atril para abrir una habitación secreta en el sótano.

ULISES

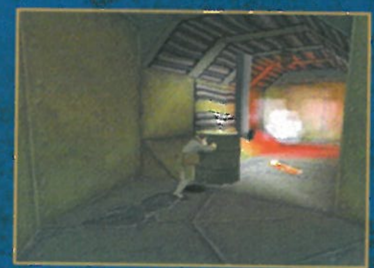
ATLANTIS

A: En el agujero de la izquierda que hay en la habitación con agua.
T: Sumergida en la habitación del agua.
L: La verás junto a los ventiladores del agua.
A: En la sala del submarino, a la derecha de la puerta.
N: En un agujero de debajo, pasados los ventiladores.
T: En el agujero de al lado.
I: Al final del pasillo con literas cubierto de agua.
S: Podrás encontrar esta letra junto a la última radio.

GEMA VERDE

Al final del pasillo de la izquierda, en la zona de las hélices del agua.

Sal de la sala del timón atravesando un pequeño pasillo. En la siguiente sala verás tres compuertas. **El hombre que hay junto a la compuerta cerrada te pedirá que busques a Audrey para que arregle unos mecanismos.** La radio para cambiar de personaje se encuentra en la habitación de la derecha —también hay un **botiquín** en un cofre azul—, pero antes de hacerlo, ve con Milo por la de la izquierda.
En el pasillo verás una tubería rota. **Utiliza a Milo para empujar el barril que hay en el pasillo** y así taponar la tubería. Continúa para ver que un poco más adelante el camino se divide en dos. Si vas por la derecha, utiliza a Milo para escalar por la pared. Si vas por la izquierda, deberás llamar a Vinny para que quite las cajas del camino, porque Milo no puede hacerlo. Primero **ve a llamar a Vinny y llévale hasta las cajas.** Utiliza ▲ para que él coloque una bomba y aléjate para no perder vida. Cuando el camino esté despejado, **ve a buscar a Audrey** y entra por la puerta que acabas de desbloquear. »


Utiliza a Milo o Vinny para colocar el barril junto a la tubería rota y, así, asegurar el camino.

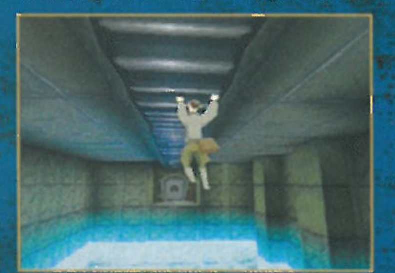

No dejes ninguna caja o baúl sin abrir. Cualquier personaje puede golpear estas cajas y cofres para encontrar cosas útiles.

» En la sala del final **haz que Audrey arregle los cañones del Ulises**. Cuando lo haya hecho, **vuelve a la sala de la radio para buscar a Milo** y prosigue escalando por la pared. Al llegar arriba verás una secuencia de vídeo. Después, déjate caer por el hueco de la izquierda. Ignora de momento la escalera de fondo. En la sala de debajo encontrarás una **letra** y un agujero en el suelo junto a una **radio**. Sumérgete en el agua para llegar hasta otra **letra**. Vuelve por donde has venido y sigue por la escalera. En la estancia siguiente hallarás un **extintor**, una **radio** en el hueco de la izquierda y **otro trabajo para Audrey**. Cuando éste haya hecho su trabajo, verás otro vídeo. Vuelve y entra por la puerta del principio, donde estaba el Comandante. Al final del corredor encontrarás otra sala con agua. Para llegar a la puerta del otro lado, usa el **pasamanos** del techo. Hazlo. En el siguiente pasillo encontrarás al hombre de antes. **Apaga el fuego seleccionando el extintor** en tu lista de objetos. Sigue por el corredor hasta que veas una agujero en el suelo con agua. Déjate caer en él y bucea por la derecha para entrar por una puerta. Tras ella llegarás a una zona con ventiladores. Coge la **manivela** del fondo y regresa al pasillo. Coloca la manivela en la puerta que hay al fondo del corredor y entra. Verás otra secuencia. Te encuentras en una sala blanca con dos caminos. Ve por la derecha para llegar a una plataforma sobre el submarino, donde encontrarás una **letra** y una **palanca**. Activa la palanca y vuelve a la sala blanca. Ahora, pasa con cuidado entre los alternadores. En la sala del fondo verás otra **palanca** que parará los ventiladores. Páralos, vuelve al pasillo y sumérgete en el agua hasta los ventiladores. Coge las **tres letras** —dos en las salas de debajo— y sigue por el único camino. Verás dos nuevas aberturas en la pared. La salida es por la derecha, pero si vas por la izquierda, encontrarás la **Gema Verde** del nivel. Sigue por la derecha cuando la tengas (al final hay una **letra**). Sal por la abertura de arriba, **usa la radio como punto de control** y entra por la puerta tras la secuencia de vídeo. Presta atención a la secuencia que sigue al fuego. Memorízala y atraviesa la zona con cuidado. Tras el fuego, verás una sala al fondo. Entra y acciona el **interruptor** de la pared. Atraviesa la compuerta del submarino que hay abajo para terminar el nivel.


Milo es el único personaje que puede escalar, ya que ésa es su habilidad especial. Cada uno tiene una, claro.



Hay una letra junto a las aspas, pero espera primero a que se paren para recogerla o te harán picadillo.

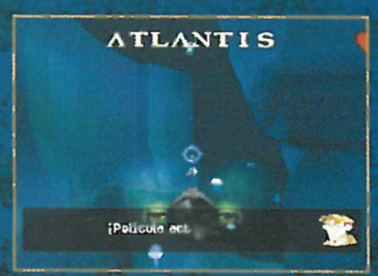

Utiliza el pasamanos del techo para llegar a la puerta que hay al otro lado.


Cuidado con los rayos que cruzan el pasillo. Memoriza la secuencia y cruza.

ATAQUE DEL LEVIATÁN

ATLANTIS

Encontrarás todas las letras después de derrotar al Leviatán, en el desfiladero submarino. Las verás fácilmente.



Una vez cogidas las letras de "Atlantis", se desbloqueará la secuencia de vídeo.

Un terrible **monstruo marino** os ataca. Tendrás que distraerle hasta que todas las cápsulas hayan podido escapar del submarino. **Dispara con ✖ y no le pierdas de vista en ningún momento**. En la primera fase del combate te lanzará monstruos pequeños. Después, cuando sólo queden cuatro o cinco cápsulas por escapar, comenzará a lanzarte rayos magnéticos. No te será muy difícil acabar con él. Cuando lo hayas hecho, sigue por la grieta de la pared. Ahora deberás continuar el viaje en la cápsula a través de un desfiladero subacuático repleto de monstruos, medusas y rocas. **Recoge todos los relámpagos y flechas que encuentres** —vida y puntos de control, respectivamente— y avanza por el único camino posible hasta llegar al final. Intenta no chocar con las paredes, porque eso te restará vida, y evita los ataques de los monstruos. Una vez que consigas llegar al final, verás una secuencia de vídeo y se acabará el nivel.


Dispara al Leviatán para distraerle y evitar que ataque a las cápsulas que aún quedan por escapar o no podrán lograrlo.


No dejes de coger ningún checkpoint. Si te matan, volverás a repetir el nivel desde el último por el que pasaste.

GEMA VERDE

Cerca del final y antes del último punto de control. Tendrás que avanzar por la zona más alta para encontrarla.

ARRECIFE

Por el momento, éste es sólo un nivel de paso. **El objetivo por ahora es encontrar las Gemas de Hielo y de Fuego que abrirán las puertas de Atlantis.**
Estas gemas se encuentran repartidas en diferentes niveles del juego, y **desde el Arrecife podrás entrar en cualquiera de los dos: hay una entrada arriba a la derecha y otra arriba a la izquierda.**
Entra en estos niveles en primer lugar y, una vez que te hayas hecho con las dos gemas que necesitas para cumplir tu objetivo, regresa para continuar el juego. Es bastante sencillo, ya verás.

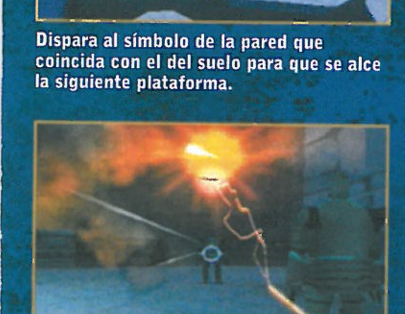
PRUEBA DEL HIELO

Avanza por la izquierda. Verás a dos hombres de las nieves a los lejos. Tú no puedes alcanzarles con tu bumerán, pero ellos a ti sí... Verás una puerta cerrada entre unas columnas. Continúa y acaba con el bigfoot. Un poco más adelante, en un **cofre**, encontrarás la **llave de la puerta**. No entres aún. Continúa un poco más para explorar el terreno y recoger las **gemas** que hay esparcidas en esta zona. Cuando las tengas todas, regresa a la puerta y utiliza la llave para entrar.
Avanza un poco y baja los escalones de la derecha. Una vez abajo, a la izquierda de la puerta que verás, te toparás con un bigfoot y un par de cangrejos. También hay un **punto de control** y una **lata de comida**.
Cuando estés listo, atraviesa la puerta. Cruza el pasillo y la puerta siguiente. Llegarás a un puente helado, pero antes de seguir, acaba con el pesado monstruo.
Hay un problema con este puente: está roto por la mitad (como todos los puentes de todos los juegos en los que salen puentes, claro). **Tendrás que regresar a la radio y llamar a Audrey** para que dispare a la estalactita que hay sobre el puente con su pistola. Una vez ésta haya caído, podrás cruzarlo.
Al otro lado, tras acabar con el bigfoot y cruzar la puerta, verás dos posibles caminos. Pero por el momento sólo puedes continuar de frente, ya que la puerta de la derecha está cerrada. No obstante, en cuanto avances un poco, se abrirá, dejando salir a un bigfoot. Acaba con él y recoge la **letra**. Después, continúa hasta la puerta que verás al final.

Dispara al símbolo de la pared que coincida con el del suelo para que se alce la siguiente plataforma.



En este caso tienes que recoger todas las gemas que puedas mientras te deslizas por el túnel helado.


Combina el cristal naranja con el bumerán y, al dispararlo, batirás a todos los enemigos que haya cerca.



En algunos lugares oscuros quizá necesites la brújula combinada con el cristal fucsia para encontrar los secretos.

ATLANTIS

A: En la sala de la que sale un bigfoot, al cruzar el puente de la estalactita.
T: Al final del puzzle de los símbolos de las plataformas y las paredes.
L: En una de las cuevas de la zona a la que te lleva el ascensor del pilar.
A: En el túnel de hielo que te llevará hasta donde se encuentra el mamut congelado.
N: En la habitación oscura que hay en la sala de la estatua del guerrero. Tendrás que entrar con Moliere.
T: Al principio de la cuesta de nieve con rocas rodantes.
I: En el túnel de la cuesta de nieve con rocas rodantes.
S: Al final de la cuesta de nieve con rocas rodantes.

Utiliza la radio como punto de control y colócate sobre el símbolo del suelo. El siguiente puzzle es muy fácil de resolver: **tienes que disparar a los interruptores que hay en las paredes de la cueva en el orden en que se van descubriendo.** Es decir, deberás disparar al interruptor que tenga el mismo símbolo que tienes bajo los pies para que se descubra el siguiente símbolo, y así hasta el final de la cueva. Fácil, ¿no?
Cuando llegues al final, coge la **letra** de la izquierda. ¿Ves la puerta a lo lejos? **Tendrás que disparar a las estalactitas del techo** para llegar hasta ella. **Usa la radio al final como checkpoint** y entra por las puertas. Atraviesa el pasillo y, en la siguiente habitación, quédate en la entrada. Dispara al lobo que vendrá y entra. Hay un pilar en el centro con escalones que tienes que subir, pero antes, da un rodeo para coger los **cristales.**
La parte de arriba del pilar es un ascensor que te llevará hasta una zona superior. Cuando estés arriba, verás unos escalones a un lado con una **radio** y más escalones un poco más a la izquierda. Sube por estos últimos y, arriba, acaba con el robot que protege la cueva. Dentro de esta cueva encontrarás una **letra** y un **cristal fucsia**.
Si ya tienes ambas cosas, baja y ve a los escalones de la **radio** (aprovecha para hacer un **checkpoint** y para **seleccionar a Milo** si no lo has hecho antes). Sube por aquí hasta una cueva en lo más alto que está protegida por otro robot. Dentro de esta caverna encontrarás una **vida extra** y un **antídoto**. Sal de la cueva otra vez. Ahora verás otra cueva a la izquierda, a la que podrás llegar caminando por la cornisa. Entra por la puerta, derrota al monstruo y rompe los dos **cofres.** Después, continúa hasta la siguiente habitación.
Verás una pequeña secuencia de vídeo. Dentro de la habitación hay dos monstruos más, acaba con ellos (no olvides recoger los **cristales**). Ve con Milo hasta el interior de la figura en el centro de la sala. **Utiliza ▲ en el pergamino de la pared.** »

» El suelo se romperá. Milo caerá por un túnel helado a bastante velocidad. Intenta recoger todos los **cristales** por el camino. Milo aterrizará junto a un mamut congelado en una cornisa. Empuja al mamut para hacerlo caer y verás otra secuencia. Después, déjate caer al área inferior. **Usa la radio como checkpoint** y ve por la derecha a la puerta que ha destrozado el mamut. **Sigue por el camino de gemas blancas**. El mamut empezará a perseguirte por el túnel mientras tú recoges las **gemas** y esquivas los obstáculos. Si te alcanza, volverás al último checkpoint.
Al final del pasillo tendrás que seguir corriendo por una cornisa en el exterior de la montaña. Cuando paséis por una zona quebradiza, el mamut se caerá y quedarás libre. Sigue por la puerta que se abrirá en la pared para llegar a una sala con la **estatua de un guerrero** en el centro. Hay varios robots rondado por esta zona, pero es inútil acabar con ellos, porque vuelven a salir más de los agujeros que hay en la pared. Para salir de esta habitación deberás atravesar la puerta que hay detrás de la estatua. La enorme losa azul se abrirá en cuanto te acerques. Sin embargo, hay una sala en esta habitación a la que tienes que ir primero: es la estancia que hay a la derecha de por donde has entrado. Milo no se atreverá a entrar porque está oscuro, así que **tendrás que buscar a Moliere**. Hay una **radio** encima de la pared escalable de la izquierda.
Con Moliere, baja hasta la habitación oscura y entra. Dentro de esta sala encontrarás una **letra** y varias **gemas**. También hay un **interruptor** en la pared que activará unas plataformas en la habitación contigua. Sal de aquí cuando lo tengas todo y entra por la puerta azul del fondo. Avanza por la derecha para ver un pasillo a la izquierda con una roca para escalar. **Pero antes deberás encontrar una radio para seleccionar a Milo**, es el único que puede escalar. Hay una radio tras la puerta del fondo, en el pasillo siguiente. Una vez que juegues con Milo de nuevo, regresa a la pared escalable y sube por las dos paredes para llegar a una gran sala. Coge las **gemas** y ve por la izquierda. Verás una zona elevada a la que llegar con un salto. Dentro del cofre que hay junto al **interruptor** está la **Gema de Hielo**. Presiona el interruptor y vuelve a la última radio. El interruptor habrá levantado unas plataformas en esta zona. Salta sobre ellas para alcanzar dos zonas. A la derecha encontrarás un **botiquín** y una **Gema Verde**. A la izquierda, la salida, pero cuidado con los dos robots que hay en los salientes de la pared. Después de salir, avanza hasta el fondo. Hay una cuesta de nieve a la derecha. Sube esquivando las rocas que bajan por la pendiente. **En este camino verás las últimas gemas y letras del nivel.**

GEMA VERDE

Casi al final del nivel, en la sala de las plataformas de hielo que fueron levantadas por el interruptor que estaba junto a la Gema de Hielo.



También encontrarás a varios "bigfoots" blancos en este nivel, ten cuidado con ellos, son muy pesados y mortíferos.



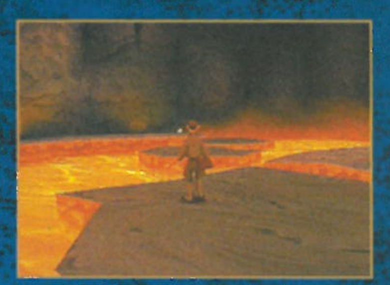
Este gigantesco bloque de hielo guarda en su interior a un mamut. Empújalo hasta el borde para hacerlo caer y ya verás...

PRUEBA DEL FUEGO

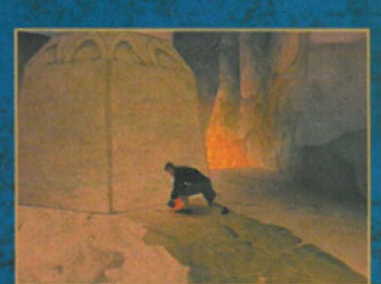
ATLANTIS

A: En la cornisa que alcanzas con la última plataforma azul del principio del nivel.
T: En la habitación de los dos pilares, tras el de la derecha.
L: En una cornisa entre las cabezas que lanzan fuego.
A: En la habitación de los seis interruptores.
N: Sobre un pilar en la sala de las columnas que hay antes de la Gema de Fuego.
T: En la habitación subterránea que escarba Moliere, tras una antorcha.
I: En la sección de plataformas azules, suspendida en el aire.
S: En el piso inferior, después de la primera sección de plataformas flotantes.

Comienzas de cara a una serie de plataformas de roca sobre lava ardiendo. Ten especial cuidado con algunas rocas que se hundirán con tu peso. Salta a las plataformas de la derecha y alcanza la plataforma azul que hay un poco más allá. Se elevará. Salta entonces a la roca de arriba. Aquí, cruza rápidamente el puente —se puede caer— y monta en la otra plataforma azul. **Usa la radio como punto de control**. La plataforma te bajará de nuevo a la zona de lava, continúa saltando por las rocas hasta una nueva plataforma de color azul, al fondo. Esta plataforma te llevará hasta una cornisa superior. A la derecha encontrarás un **botiquín** en el interior de un baúl. Cógelo y sigue por la izquierda. Recoge la **letra** que hay a la derecha y sigue a la entrada en la pared del fondo. Ten cuidado, porque algunos tramos de roca se romperán bajo tus pies.



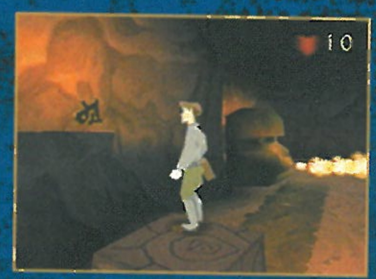
Las plataformas de roca se hunden con tu peso, así que date prisa al saltarlas o... serás un Milo chamuscado.



Elige a Vinny con ayuda de la radio y haz que coloque una carga explosiva junto al pilar para conseguir derribarlo.

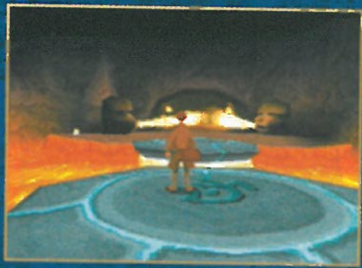
Dentro de la cueva, **utiliza la radio como punto de control** y abre el **cofre** de la izquierda para recoger un **antídoto**. Después, avanza hasta la sala siguiente. Verás un enorme pilar en medio con una roca al lado. También hay un río de lava que no puedes cruzar y un molesto monstruo de lava que te tira rocas ardiendo. Ignora al monstruo y **vuelve a la radio para llamar a Vinny**. Haz que Vinny empuje la roca y que coloque una carga de dinamita junto al pilar para tirarlo. Después de eso, podrás atravesar el río de lava utilizando el pilar a modo de puente sobre la lava. **Puedes continuar jugando con Vinny o ir a buscar a Milo**. Cuando estés en la otra orilla, verás un camino que se abre delante de ti. No vayas aún por aquí: primero, ve por la derecha del pilar y entra en la cueva que verás en la pared. Allí, además de unos cuantos bichos, encontrarás un **cristal de lava**. Si ya tienes el cristal, sigue por el camino que dejaste antes.

Por el camino te atacarán dos escorpiones y otro monstruo de lava. Acaba con ellos con el bumerán y sigue avanzando. Toma el **cristal naranja** y el **antídoto** que hay dentro de los dos baúles que verás y avanza hasta dar con una habitación similar a la anterior. Esta vez, sin embargo, verás que hay dos pilares y una sola piedra que mover. Como antes, **usa a Vinny para tirar los pilares** y cruza la lava, pero ve primero por el pilar de la izquierda. Entra en la cueva y acaba con los monstruos (uno de ellos lanza veneno, cuidado). Toma los **antídotos** de las cajas y sube por el saliente rocoso que hay junto al libro. Una vez arriba, salta para agarrarte al techo. Deslízate hasta el final y recoge el **segundo cristal de lava** el baúl. Baja y regresa por donde has venido. Arrastra la roca hasta el otro pilar y crúzalo (hay una **letra** detrás del pilar de la derecha). Una vez en el otro lado, **coloca los cristales de lava en cada agujero azul de la pared para que se abra la puerta.**
La siguiente sección requiere un poco de paciencia. Hay tres cabezas en el pasillo que lanzan fuego y una roca que puedes mover. Se trata de **empujar la roca hasta la boca de la cabeza para que deje de echar fuego.** Entonces, tendrás que dar la vuelta a la roca y tirar de ella para separarla de la cabeza. Además, **también tienes que dejar colocada la roca entre las cabezas para recoger una gema blanca y una letra** que hay en cornisas superiores (sólo puedes alcanzarlas saltando desde la roca). Cuando pases las tres cabezas, acaba con los tres bichos y sigue por el corredor hasta el final. Llegarás a una zona abierta con un único camino. Avanza evitando el fuego y las rocas que te lanzan desde la lava. Al final, verás una entrada. Sigue por allí. En esta sala tendrás que resolver un puzzle sencillito: **hay varios interruptores alrededor de la figura central, y debes pulsarlos en el orden correcto**. Cada vez que te equivoques, la figura del centro te lanzará rocas de fuego. Antes de hacer nada, **recorre el escenario para acabar con los monstruos y recoger las gemas y la letra. Empezando por la derecha, acciona el primer interruptor; después, el tercero; y por último, el quinto.** Con esto se habrán levantado tres plataformas sobre la lava del anterior escenario. Vuelve allí y pasa por ellas. En la entrada de la cueva, esquiva el fuego de las dos cabezas para continuar. Al final del pasillo, atraviesa la puerta. Llegarás a una zona con varias columnas y caminos. Pero primero, observa el escenario. Si avanzas un poco, Milo te dirá que necesita la ayuda de otro personaje (Vinny, pero aún no le llames). Si avanzas hasta el final del corredor, verás un camino a la derecha y otro a la izquierda (en ambos encontrarás una radio). El primero de estos lleva a una sala con una calavera en la pared. Allí encontrarás la **gema verde**, pero de momento, nada más. Sigue este orden: **empieza llamando a Vinny en cualquiera de las radios**. Llévale a la entrada y detona una dinamita. **Vuelve a por Milo** y sube por las columnas que habrán caído a la izquierda. Arriba, acaba con los enemigos y continúa por la derecha hasta una cornisa. Salta al saliente de al lado (ahora puedes ver el escenario anterior desde arriba). Cuando llegues a la última cornisa, después de haber recogido la **letra**, tira del **barril** que está sosteniendo la roca del fondo. Sube y salta al saliente de la izquierda. Déjate caer abajo y explora un poco. Al final del pasillo hay una sala grande con algunos bichos y un suelo inestable. **Necesitarás la ayuda de Moliere**, otra vez...
Hay una **radio** en un saliente, ve hasta ella y regresa aquí con el Capitán Moliere, a la zona inestable, para que escarbe en el suelo. Una vez hecho, caerás a una zona inferior. Acaba con las dos hormigas y fíjate en el interruptor de la pared (hay una **letra** detrás de una antorcha). Este interruptor desplazará la **calavera** grande que hay en la pared de la sala donde estaba la Gema Verde. Sal por el único camino posible para llegar al escenario de debajo. Ve a la sala de la calavera en la pared y, en la estancia que se ha abierto, toma la **Gema de Fuego**. También te las verás con un monstruo de lava al que puedes ignorar. Dirígete a la salida que te queda (al principio era el camino de la izquierda). Coge las **dos gemas blancas** y continúa cuando se abra la roca. Al final del camino —tendrás que acabar con un par de hormigas y un cangrejo—, verás varias plataformas azules flotando sobre la lava. Sube a la primera que se acerque y déjate llevar. Cuando veas más plataformas flotando a la izquierda, súbete a una de ellas. Mientras flotas en esta segunda plataforma, pasarás cerca de un par de cabezas que echan fuego. **Agachate con L1 para no quemarte.** Verás una cornisa a la izquierda, pero no saltes a ella. Continúa un poco más si quieres recoger la **penúltima letra**. Ahora da toda la vuelta otra vez para saltar a la cornisa que dejaste pasar de largo. Aquí, en el suelo, hay una **radio** y una plataforma azul. Utiliza el **punto de control** y sube a esta plataforma para bajar. Allí hallarás la **última letra** del nivel. Más allá verás otra sección de plataformas. Salta sobre la primera y, después, sobre la que venga por la izquierda. Subirás por una catarata de fuego y, una vez arriba, salta a la cornisa de la derecha. Avanza para coger las últimas **gemas**. Llegarás a otra sección de plataformas azules. Monta en la primera y salta a la cornisa del fondo al llegar al final para terminar en este nivel.

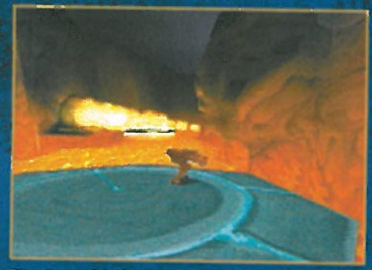

No dejes sin coger la letra ni el cristal blanco que hay entre las cabezas que echan fuego, te harán falta después.


Acaba con los bichos que hay en el escenario para que no te molesten mientras resuelves el puzzle.


Estos "simpáticos" cangrejitos hiperdesarrollados te atacarán a la mínima y, lo que es peor, te seguirán.


Ten cuidado al saltar de plataforma en plataforma o te darás un baño de lava que no le sentará nada bien a Milo.


El Capitán Moliere será imprescindible en un momento de este nivel. Tendrá que escarbar para encontrar una sala oculta.


Mucho cuidado con las cabezas que arrojan fuego. Tendrás que mover las rocas hasta sus bocas para taparlas.

GEMA VERDE

Podrás hacerte con la Gema Verde de este nivel en la habitación de la calavera, justo en la pared donde has cogido la Gema de Fuego.

ARRECIFE 2

CON LA GEMA DEL HIELO Y LA GEMA DEL FUEGO

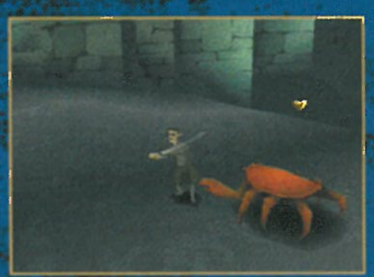
ATLANTIS

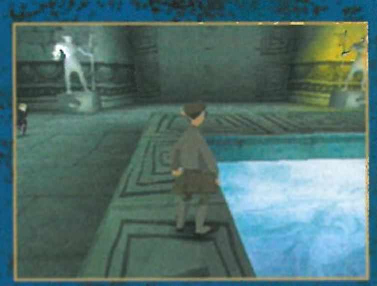
A: En el agua, cerca de la entrada al nivel del fuego.
T: Al final del pasillo de la excavadora.
L: En la habitación de las dos estatuas.
A: También en la habitación de las dos estatuas.
N: En la cueva, junto a la antorcha del principio.
T: En la cueva, junto a la Gema Verde.
I: En la cueva, junto a la radio que hay al final.
S: En la cueva, en el hueco donde encuentras la pieza para la excavadora.

GEMA VERDE

Encontrarás la Gema Verde de este nivel en la cueva que se abre con las Gemas, junto a una de las letras.

Ahora que tienes las dos Gemas, **vuelve al Arrecife para seguir.** Recoge los **cristales blancos.** Al acercarte a la puerta que tienes detrás se abrirá. Entra y, hacia la mitad del pasillo, verás una **excavadora estropeada**. Necesitas una pieza de recambio para hacerla funcionar. Coge la **letra** que hay al fondo y vuelve a salir.
Ahora ve por la izquierda. Acaba con el cangrejo y coge la **vida** y la **gema**. Después, déjate caer al agua para coger la **letra**. Bajo el agua verás otra entrada, un poco más allá. Ve por ella y sube a la superficie en la habitación siguiente. Aquí hallarás **dos letras** y algunos **cristales. Coloca las Gemas en la base de cada estatua.** La entrada que hay detrás de ellas se abrirá cuando lo hayas hecho. Entra. Lo que se ha abierto es una cueva enorme con varios recovecos o cuevas más pequeñas a los lados. Aquí encontrarás los últimos enemigos, **cristales** y **letras**, además de la **pieza de la excavadora**. Si ya has revisado toda la cueva, vuelve afuera hasta donde estaba la excavadora, en la puerta delante de la cual comienza el nivel. Antes de entrar, **deberás usar la radio** que hay a la derecha, bajo la entrada al nivel del fuego, **para pasar a jugar con Audrey**. Ve con ella hasta la excavadora y coloca la pieza en su sitio.
¿Ya has tomado el control de la excavadora? Pues dirígete con ✖ hasta la pared de enfrente. Para atravesar la pared, sólo tendrás que pulsar ✖. Excavarás la roca automáticamente. En la siguiente zona tendrás que hacer lo mismo, pero esta vez hay tres monos dándote la tabarra. Puedes atropellarlos, pero volverán a salir más. Céntrate en la pared y excava. Para hacerlo más rápido, choca contra la roca. Enseguida acabarás el nivel.


Golpea a los enemigos o, si no quieres correr riesgos, dispárales con tu bumerán.


Cuando tengas las Gemas del Hielo y del Fuego, colócalas debajo de las estatuas.



La pieza de la excavadora está en el hueco secreto tras las estatuas de las Gemas.


Si además de taladrar la pared, chocas contra ella, la derribarás más rápido.

FUGA DEL CAMIÓN

Un nivel cortito. **Conducirás un camión por una carretera en ruinas llena de obstáculos.** Deberás tener en cuenta el nivel de gasolina, además de los niveles de vida de Milo y del propio camión. **Cuando tengas que saltar en algunos tramos rotos, aprieta el acelerador.** La mayor parte del tiempo no te hará falta, salvo para pasar algunos barriles o rocas, pero la velocidad por defecto es ideal para no dejar nada sin recoger por el camino. **Procura tomar todos los botes de gasolina y los corazones** para mantener tus niveles de salud bien altos en todo momento. **¡Y no te olvides tampoco de pasar por los checkpoints!** Pero si te pasas alguna letra, es mejor que ignores los checkpoints y vuelvas a intentarlo.

ATLANTIS

Encontrarás todas las letras fácilmente a lo largo del camino, aunque tendrás que volver a repetir en las bifurcaciones.

GEMA VERDE

Al igual que las letras, verás la Gema Verde enseguida: se encuentra flotando sobre una zona encharcada.

En las zonas inundadas deberás controlar con firmeza la dirección del camión, ya que la corriente te arrastrará.



La Gema Verde y las letras son fáciles de ver, si no las coges es mejor que ignores el siguiente checkpoint y vuelvas a probar.



Acelera o frena según el caso para evitar los barriles y rocas que ruedan de un lado a otro de la carretera.

EXTERIOR DE ATLANTIS

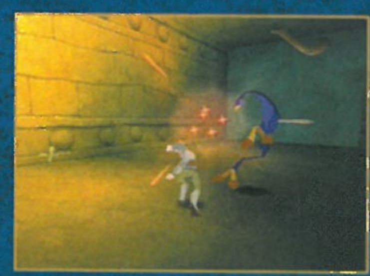
Bien, hemos llegado. Ahora sólo falta encontrar la forma de entrar en la Atlántida. Los enemigos en este nivel son un poco más exóticos, pero se acaba con ellos de la misma forma. Si quieres, **usa los cristales de colores para otorgar al bumerán más fuerza.** Procura no acercarte demasiado a ellos. Coge los **cristales** que verás a ambos lados y baja por los escalones. Acaba con el ave y continúa hasta el final del puente. Dispara al bicho y a los murciélagos que hay al otro lado. Después salta hasta allí.

Antes de entrar por la abertura de la pared, ve por la izquierda. Coge el **cristal** y rodea el edificio por la cornisa para encontrar una **letra**. Haz lo mismo por el otro lado para recoger un par de **cristales** más. Después, entra en el edificio.

En el interior de la construcción, acaba con el avestruz y acércate a la pared verde. Se abrirá automáticamente. Avanza por el siguiente corredor, acaba con un lagarto y un ave, coge la **letra** y continúa. Enseguida verás dos caminos posibles. Ve por la izquierda, atravesando la puerta verde, para encontrar una sala con una **radio**. **Úsala como checkpoint** y regresa afuera para seguir por el otro camino (en el escalón de la derecha encontrarás la **tercera letra** del nivel). El único camino posible ahora es el de la derecha, atravesando un pasillo con columnas. Camina con cuidado, porque algunas de ellas se caerán a tu paso. Al final, encontrarás la puerta del segundo edificio cerrada con llave. Salta a la cornisa de la izquierda para recoger la **Gema Verde** y vuelve por los escalones, hacia arriba. Salta a la derecha, derrota al caracol y acciona el **interruptor** de la pared para que la puerta cerrada de antes se abra. Sube y entra en el segundo edificio.

Nada más entrar, tendrás que vértelas con un monstruo de piedra. Elimínalo y prosigue. Acaba con otro más y sal (hay una **letra** a la izquierda). Al final de la siguiente pasarela de piedra —ten cuidado con el pájaro de colores— verás que puedes continuar por la izquierda o por la puerta obstruida que tienes delante. Este último camino requiere de la ayuda de Vinny. Puedes ir a por él al último punto de control, en el primer edificio; o puedes, más rápido, saltar por las tablas de madera que tienes a la izquierda, donde además de una **radio** encontrarás un **corazón de vida**. **Cuando tengas a Vinny, coloca una carga en la entrada de la pared obstruida y entra.**

Atraviesa todo el pasillo hasta la siguiente puerta verde, entra por ella y sigue hasta el final del nuevo corredor. Más plataformas de madera. Salta por ellas hasta el siguiente edificio, que está un poco torcido. A la salida de este piso encontrarás una **letra** y una nueva pasarela de piedra. Ten cuidado con ir corriendo, porque el edificio está separado y podrías caer al vacío si no saltas. **Utiliza la radio**, cruza por la columna a modo de puente hasta la siguiente construcción y entra. Sigue hasta la segunda estancia, donde verás tres salidas. La salida del centro, la que tiene la radio, está cerrada. La salida de la izquierda también. Así pues, sólo puedes seguir por la de la derecha. Ve por allí y atraviesa el pasillo hasta el final, que te conducirá a una gran construcción roja. Coge la **letra** de la izquierda y entra. Es la salida del nivel. **Te faltan dos letras de la palabra Atlantis, pero no te preocupes, tendrás que volver a este nivel más adelante.**


Los avestruces son fáciles de eliminar: bastarán un par de golpes con tu bumerán.


Estos monstruos de piedra son muy lentos, así que puedes ignorarlos si quieres.


Mira en las cornisas laterales de todos los edificios. ¡No vayas a dejarte algún secreto por descubrir!


Tendrás que volver a este nivel más tarde para completarlo. No hace falta que cojas los cristales blancos ahora.

GEMA VERDE

En la cornisa de la izquierda del segundo edificio, en la entrada.

ATLANTIS

(Recuerda que te quedarán dos letras pendientes para la próxima vez que vengas a este nivel).

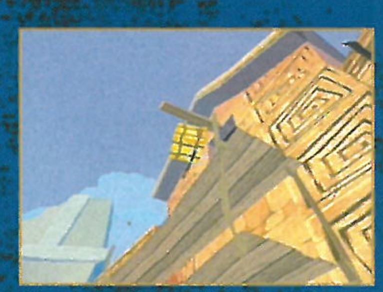
A: Rodea por la izquierda el primer edificio que hay enfrente del principio del nivel para encontrarla al final de la cornisa.
T: En el interior del primer edificio.
L: Escondida bajo un escalón a la derecha, al salir del primer edificio.
A: A la salida del segundo edificio, tras una planta, a la izquierda.
N: A la salida del edificio torcido, tras la columna de la derecha.
T: A la izquierda del edificio rojo.
I: (No puedes cogerla por ahora)
S: (No puedes cogerla por ahora)


Acaba con los murciélagos rápidamente utilizando tu bumerán o no te dejarán en paz hasta dejarte sin energía.


Cuidado al saltar de una tabla a otra, ya que alguna está un poco suelta y se caerán al poco de estar tú encima.

INTERIOR DE ATLANTIS

Sube los escalones que tienes delante. Acaba con el avestruz y fíjate en que hay una puerta frente a ti y otra a la izquierda. Entra por la de la izquierda. En el pasillo siguiente, después de acabar con los bichos, cruza la puerta y párate en mitad de la sala: hay dos caminos más. Entra por la grieta que hay en la puerta de la derecha. Dentro estará un poco oscuro y una araña pequeña te sorprenderá. Elimínala y coge la **letra**. Sal y entra por la puerta que ahora te queda a la derecha. Cruza el patio hasta la puerta del fondo (hay un puente roto encima al que no puedes acceder todavía). Aquí no hay nada más que un avestruz, tranquilo. Recorre el corredor que hay más allá de la puerta del fondo y sigue hasta la siguiente puerta, al final. Entonces, cruza el pasillo y sigue por la siguiente puerta. Así llegarás a un exterior precioso con una cascada a la derecha y un edificio circular en el centro del estanque. Entra primero en el edificio para usar la **radio** de la última habitación, la que tiene dos jaulas. Y recuerda la posición de esta radio para más tarde.
Vuelve a salir y **lánzate al agua para buscar una entrada en el estanque**. En esta zona acuática debes tener cuidado con las langostas y con los **cristales blancos** que hay por ahí. Atraviesa dos puertas, toma aire subiendo un poco en la última sala y vuelve a bajar por el agujero del suelo. Entonces, sigue el único camino hasta una sala circular muy grande (verás un **corazón de vida** en el agua). Nada hacia arriba para salir al exterior y busca la manera de subir a la roca por la parte más baja. Ahora, sube por cualquier lado utilizando las rocas a modo de escalones (en uno de ellos hay una **radio** y en ambos **cristales blancos**). Arriba, atraviesa la puerta y continúa. Llegarás al puente roto que había sobre el patio exterior del principio. Salta por él y atraviesa la puerta de enfrente. Avanza hasta la puerta que hay al final del corredor para dar con un **cofre**. Rómpelo para encontrar una **llave** y tómala. ¡Pero no te muevas! Desde aquí, verás una cornisa a la izquierda con una **letra**. Sube al marco de la puerta que tienes debajo para alcanzar la cornisa y la letra. Déjate caer al área inferior.
Te encontrarás en una sala tras la puerta del principio de nivel, a la que no entraste. Utiliza la llave en la puerta que tiene echada la llave y entra.
Ahora estás en una estancia con una rocas en el centro y una salida a la derecha. **El niño que hay junto a las piedras te dará una pista** sobre lo que tienes que hacer: a partir de ahora **no deberás dejar que te vean los guardias**. ¿Preparado para un nivel a lo *Metal Gear*? Si te pillan los guardias, te llevarán a la sala de las jaulas del edificio sobre el estanque. Tendrías que volver a recorrer todo el camino por el agua y volver a avanzar por todo el nivel hasta el principio. Ten cuidado y sé sigiloso.
Baja la cuesta y escóndete tras la roca. Hay una **letra** encima, pero cógela con cuidado o te verán. **El objetivo es llegar hasta la puerta que hay al fondo**. Si te ven, corre hasta que llegues a la puerta y entra. Después de atravesarla, nadie podrá hacerte nada. El momento ideal para salir corriendo es cuando veas que los dos malos se van hacia la izquierda. Entonces, aunque te vean, no te alcanzarán. En cuanto a todos los cristales y cofres que hay en el mercado, lo mejor es que los dejes por el momento.
Tras la puerta del fondo, acaba con las dos arañas y atraviesa el corredor siguiente hasta el final. Saldrás de nuevo al exterior. Hay un guardia al fondo, así que escóndete en las cajas de la derecha (donde hay un **cristal**). Tienes que cruzar la grieta, y para ello, **debes tirar el andamio que hay en la pared**. Dispara a la caja amarilla que hay más arriba para que se caiga, tirando las tablas al suelo. Sube entonces por las tablas y entra por la abertura que hay a la derecha. Allí tendrás que resolver un pequeño puzzle. **Da la vuelta a las columnas y empuja las dos cajas hasta el final.** Súbete a ellas por la caja de la izquierda y salta hasta la cornisa que hay en la pared opuesta.


Dispara al cajón amarillo de arriba para derribar el andamio de tablas y poder continuar avanzando.


Salta por las cajas para alcanzar la abertura en la pared opuesta. Allí encontrarás la pieza de mosaico.


Coloca la pieza de mosaico en el mosaico azul de la pared para abrir la puerta de al lado y acceder a muchos ítems.

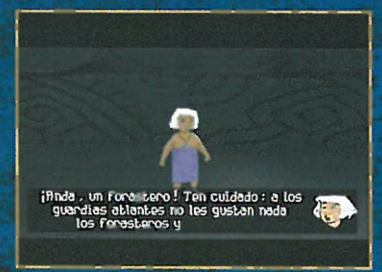

Con Kida, los guardias no te detendrán y podrás explorar el escenario tranquilamente. Aprovéchate.

ATLANTIS

(Recuerda que te quedarán dos letras pendientes para la próxima vez que vengas a este nivel).

A: Tras la puerta agrietada a la que llegarás entrando por la puerta de la izquierda al principio del nivel.
T: (No puedes cogerla por ahora)
L: (No puedes cogerla por ahora)
A: En la cornisa que hay al lado de donde encuentras la llave.
N: Encima de la primera roca en el mercado, bajando la primera cuesta después de hablar con el niño.
T: A la derecha del mosaico.
I: En el puzzle de las cajas que hay en la segunda parte del mercado.
S: En la sala de las plataformas giratorias con forma de mano, en el estanque.

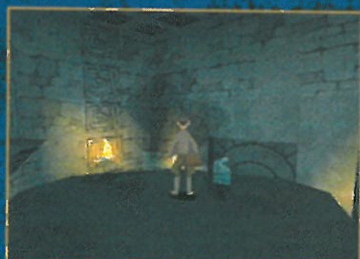

Si tienes potenciado tu bumerán, gracias a los cristales que cogiste antes, estos enemigos serán pan comido.



Este niño tan curioso te dará una pista muy importante para moverte por la ciudad: que no te vean los guardias.

Allí encontrarás una **letra** y una **pieza del mosaico**.
Vuelve a salir al exterior y entra por la puerta que hay entre las columnas, enfrente de la puerta por la que acabas de salir. Por aquí llegarás a un patio circular con la **estatua de un guerrero** y una puerta. Sal por la puerta hasta la siguiente área abierta. Al fondo verás el mosaico. También una **letra** a la izquierda. **Coloca la pieza que has encontrado antes en la pared para abrir la puerta de la derecha.** Entra y recógelo todo. Después, **usa la radio para llamar a Kida**. Con ella podrás explorar la ciudad tranquilamente, así que, si te ha quedado algo por mirar, es el momento idóneo para hacerlo. Después, vuelve a salir y ve a la puerta que vigila el guardia. Pulsa el **interruptor** en la pared y entra. Sube por las escaleras al final, que te llevarán a una **radio** donde podrás cambiarte por Milo de nuevo, si quieres. Sigue un poco y déjate caer al área inferior. **Encontrarás los últimos cristales del nivel.** Sube la cuesta hasta la puerta superior y entra por ella.
La siguiente estancia tiene un pequeño estanque en el centro y unas plataformas giratorias con forma de mano encima del estanque. Hay una **radio** en la entrada. Ve por la izquierda para subir por los escalones (a un lado encontrarás la **última letra**). Como ya habrás adivinado, **deberás ser muy rápido para pasar entre las "manos" antes de que se giren.** Cuando consigas llegar al otro lado, entra por la abertura de la pared para acabar el nivel. **Quedan letras por encontrar en este nivel, pero como antes, deberás dejarlos para la próxima vez que pases por aquí.**


Vigila siempre tu reserva de oxígeno o no conseguirás superar este acceso acuático a una nueva zona del nivel.


Es importante que explores a fondo cada localización para no dejarte por ahí perdido algún ítem importante.


Si tienes seleccionada a Kida, podrás acabar más fácilmente con cualquier enemigo que te ataque.

GEMA VERDE
Tras una de las piedras que hay en la habitación del niño, en el edificio del principio (para el que necesitarás la llave).

EXTERIOR DE ATLANTIS 2

Ahora sólo puedes volver al exterior de Atlantis, así que podrás encontrar las letras que te faltan. El único problema es que también deberás volver a recoger todos los cristales blancos, y para ello deberás recorrer el nivel entero de nuevo.
Avanza por el puente y acaba con el ave. Antes de entrar, revisa las cornisas de los lados. Una **letra** y **cristales blancos** te esperan allí. Entra por la puerta, acaba con los dos monstruos de piedra y sal hasta la entrada del siguiente edificio. Así llegarás a la sala con tres puertas donde dos estaban cerradas la otra vez que viniste, ¿recuerdas? La otra vez entraste por la que ahora es la puerta de la derecha. Para recoger de nuevo todos los cristales, si te dejaste alguno, tendrás que entrar por las puertas de la derecha —no entres en el edificio rojo o saldrás del nivel— y del centro para repetir el nivel.
Si no, **utiliza el punto de control** de la puerta de la izquierda. Entra por ella, ya que es la única parte del escenario que te falta por ver. Elimina a los animales y sal. Avanza hasta el final, donde saldrás a una zona exterior con dos cataratas y una piscina abajo. **Coge todos los cristales y la última letra**. ¡No dejes ninguno en el agua! Cuando lo tengas todo, sal por el hueco que hay en una pared de la piscina para salir del nivel.

ATLANTIS
(Recuerda que tienes el resto de las letras de la vez anterior que estuviste en este nivel)
I: En la cornisa de la derecha, a la entrada del primer edificio.
S: Saliendo por la puerta donde está la radio, en el segundo edificio, en la zona de las cataratas y la piscina.

INTERIOR DE ATLANTIS 2

ATLANTIS
(Recuerda que tienes el resto de las letras de la vez anterior que estuviste en este nivel)
T: En el túnel submarino del estanque que hay bajo el edificio de las celdas.
L: En la siguiente sala, justo después de encontrar la letra anterior.

En este nivel te faltan dos letras, como en el anterior. Pero esta vez, deberás volver a repetir todo el nivel (no sólo para recoger los cristales blancos, sino también para salir de él).
Lo mejor que puedes hacer, si no recuerdas algo concreto de este nivel, es volver a mirarte el punto llamado "Interior de Atlantis" para poder atravesar todas las secciones de esa fase sin ningún problema, recogiendo, eso sí, las dos letras que te faltan para completar la palabra "Atlantis". Las dos están bastante cerca la una de la otra y no te costará demasiado.

BAÑO SECRETO

ATLANTIS

A: En la habitación del cangrejo, donde encuentras el eslabón.
T: En la sala con el suelo roto, después del cangrejo.
L: En el agua, tras la puerta que hay en el estanque poco profundo al que llegas después de levantar el muro verdoso.
A: Al final del pasillo medio inundado, en una de las esquinas.
N: Junto al interruptor que abre la fuente.
T: Detrás del bloque que se despega de la pared, en un pasillo medio inundado.
I: Junto al estanque de líquido amarillo.
S: En la habitación de las cornisas y los salientes, al final del camino que se abre con el bloque verde.

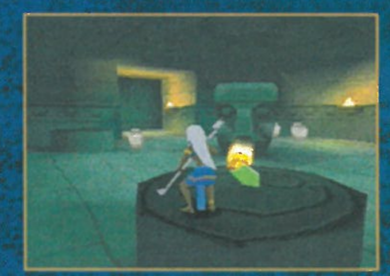
GEMA VERDE

En la sala de las tinajas y la cabeza que escupe fuego.

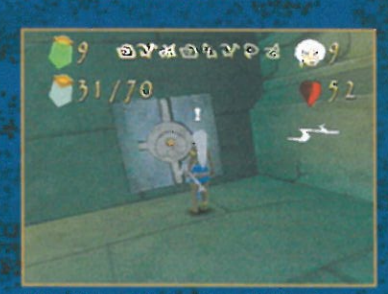
Tírate a la piscina que tienes delante y bucea hasta el final recogiendo los **cristales**. Después de un buen rato en el agua, cuando veas un muro verdoso que te impide continuar, sal por arriba hasta una habitación seca. Acaba con el murciélago y fíjate en la pared que tienes delante: tiene una cerradura, pero aún no tienes ninguna llave para abrirla. Métete en la piscina que hay a la derecha de por donde has entrado. Llegarás a otra habitación seca con **tres cofres** y una puerta detrás de una enorme cadena rota. **La palanca que levantará la cadena no funciona porque falta un eslabón.** Regresa por el agua a la habitación anterior y métete ahora en la otra piscina, junto a la radio. Al final del corredor submarino, entra por la abertura pequeña del techo y, una vez arriba, entra por la puerta. Acaba con las dos babosas en la siguiente habitación y, cuando lo hayas hecho, se abrirá una plataforma que dejará al descubierto una puerta. Adéntrate en la sala y entra por la puerta que se ha abierto. En esta habitación te espera un enorme cangrejo. Coge la **letra** y rompe el **cofre** que hay a la derecha, donde se encuentra el **eslabón** que te hacia falta. Después, ve por la izquierda para entrar por la siguiente puerta. Otra sala con el suelo roto y agua debajo. Antes de sumergirte, rompe los **cofres** del fondo y coge la **letra** que flota en el aire saltando a la cornisa cercana.
En el agua, continúa por el agujero del suelo hasta el final. No sigas por el pasillo de las columnas, ya que te llevaría al principio del nivel. En lugar de eso, entra por la puerta que hay al otro lado. Así regresarás a la primera habitación.
Sumérgete de nuevo en la piscina de la derecha para colocar el eslabón en la cadena. Cuando lo hayas hecho, **acciona la palanca**.
La cadena liberará un bloque que contiene un cofre con una Llave Atlante, y la puerta del fondo se abrirá desvelando una habitación con dos **cofres** y una piscina para volver a la primera sala.
Utiliza la Llave Atlante en la pared con la cerradura. El muro verdoso del principio se habrá levantado y podrás continuar por allí.
Sumérgete en la primera piscina y continúa por la derecha. Así llegarás a un estanque poco profundo, donde podrás salir a respirar. Después, continúa por la puerta en el agua. Esta parte no es nada fácil, ya que tienes mucho camino que recorrer y no tendrás aire suficiente para recorrerlo entero.
Además, no sólo te encontrarás con tiburones y mantas: también se unirán a la fiesta algunos pulpos gigantes. **La única forma de llegar hasta el final es tomando el aire de las conchas de color rosado** que hay en el suelo. **Para hacer que suelten algo de aire para respirar, deberás golpearlas y mantenerte cerca de ellas.**
Al final del larguísimo recorrido, sal por arriba. Utiliza el punto de control y avanza por el pasillo seco. Entra en la habitación para ver una cabeza que escupe fuego en el centro y algunas tinajas a su alrededor. Ponte a salvo tras una piedra a la izquierda y coge la **Gema Verde** de paso. Hay una puerta al fondo, pero está cerrada.



Si golpeas las conchas rosas, podrás recuperar algo de oxígeno para aguantar más tiempo bajo el agua.



Utiliza la cabeza que escupe fuego para romper las tinajas y la pared de la izquierda.



Sólo Kida podrá resolver este tipo de puzzles. Por algo es la sucesora del rey de Atlantis, claro.



Tira de la piedra verde para desvelar un lugar secreto, además de poder conseguir varios ítems ocultos tras ella.

La única forma de romper las tinajas es colocándote detrás de ellas para que la cabeza te escupa fuego. Así encontrarás una **Llave Secreta** y un **cristal azul**. Usa también las bolas de fuego que te tira la cabeza para tirar la pared de la izquierda. Tiene piedras verdosas y bastarán unos cuantos golpes de la cabeza para derribarla. Una vez que el muro esté destruido, continúa por el corredor de más allá. Coge la **vida** que hay al final y **haz que Kida le eche un vistazo al interruptor** de la pared. Cuando lo accione, se abrirá la puerta de la sala anterior. Tírate al agua y nada hasta la salida. De nuevo en suelo seco, llegarás a la entrada de una sala torcida. **Usa la Llave Secreta** para entrar. En el interior de esta estancia hallarás un murciélago y dos escarabajos. Acaba con ellos. Kida deberá accionar el **interruptor** que hay en la pared. Cuando el bloque se despegue del muro, dejará al descubierto una pequeña sala con un agujero en el centro del suelo y una **radio**. Lánzate al agua y bucea hasta un pasillo medio inundado. Coge la **letra** y las **gemas**, y sube por las escaleras hasta la puerta del final. Allí, **usa la radio como checkpoint**. En el fondo de la sala verás una puerta bajo el agua. Continúa por allí. Atravesarás unas cuantas puertas y, al final, llegarás a una sala con una puerta verde con algunos grabados. Puedes salir a respirar antes de continuar por ella. El camino siguiente es bastante largo, de modo que, **si en la última bifurcación andas escaso de aire, ve antes por la izquierda para salir a una habitación seca.** Sube a la habitación, elimina al avestruz y sigue hasta una gran sala. En ella, acaba con los dos bichos y sube al escalón del fondo. Sube por las cornisas que hay arriba a la derecha —usa la **radio**— y recórrelas saltando hasta el final para encontrar una tinaja vacía. Vuelve a salir por donde has entrado. Cuando estés en el agua, continúa de frente para llegar hasta otra sala con escalones. Avanza por el pasillo hasta el final. Pasarás a una **sala con una cara en la pared**. Es una salida, recuérdala. Tírate al agua en el agujero del final y bucea hasta llegar abajo. Verás dos caminos: uno a la izquierda y otro de frente. Ve primero por el de la izquierda. Al final, salta a la habitación, acaba con el avestruz y avanza hasta la puerta. Sigue el pasillo por aquí hasta una sala muy grande con una puerta a la izquierda. Entra por esta puerta para encontrar una **radio** y una **palanca** al final. Acciona la palanca y sal. En la habitación contigua también hay un enorme **bloque verde** en la esquina. **Muévelo utilizando a Milo para descubrir una piscina secreta.**



Si andas escaso de aire busca posibles alternativas o no conseguirás llegar al final de este largo pasadizo sumergido.



Recuerda que cada personaje tiene su utilidad: si no cambias a tiempo de personaje es imposible avanzar.



Si no andas listo puedes desaprovechar la ocasión de dejarte en el camino las letras que tanta falta te hacen.



Gracias al punto de vista subjetivo podrás apreciar con más detalle la situación de los objetos o posibles enemigos.

Tírate a ella y sal a la superficie en la siguiente habitación. En la próxima sala encontrarás tres arañas rojas. Acaba con ellas y coge los **cristales**. En el saliente donde está la **letra**, verás un **estanque pequeño con líquido amarillo**. Usa el cántaro para llevarte un poco. Después, sal por la puerta de abajo a la derecha y sube por los escalones grandes hasta el final. Llegarás a una sala con varios salientes. Tú te encuentras en la parte más alta de la sala: puedes ver una **letra** a la que llegarás saltando. Ve bajando por los salientes sin olvidar el **cristal** que hay en uno de ellos. Abajo, sal por la puerta torcida. La otra te llevará a la sala del bloque y el interruptor. Vuelve al agua y sube por la izquierda a la superficie. Llegarás a una sala con tres fuentes. Elimina a los dos murciélagos y ve a la fuente de la izquierda. Vacía el contenido del cántaro para abrir la salida de la que hablábamos antes. Regresa al agua. Avanza de frente y sube por el tubo. Sigue por el corredor hasta dar con la salida del nivel.

TRAICIÓN



No te precipites o caerás al vacío en esta zona. Dispara varias veces para iluminar el camino.



Empuja la roca para taponar la cueva de la que salen los monstruos de piedra y respira tranquilo, al menos un rato.

GEMA VERDE

En la sala circular del principio, sobre una de las cornisas superiores.

Cruza el pasillo hasta la puerta del fondo. En la siguiente zona hay dos caminos: uno a la izquierda a través de una abertura en la pared y una puerta a la derecha detrás de los dos robots. Ve por la abertura y **habla con el Rey** al fondo de la sala. **Te dará una llave** para la puerta que hay al fondo del pasillo anterior. Sal y usa la llave en la puerta. Antes de nada, acaba con el robot. Te encuentras en una sala circular con agua en el centro y una pared escalable a la izquierda. Primero, lánzate al agua para recoger los **cristales**. Después, escala por la pared. Arriba, ve por la izquierda y **activa el punto de control con la radio**. Colócate en el saliente y observa: salta primero a la cornisa de la derecha para recoger los **cristales**, incluida la **Gema Verde**; después, vuelve a la cornisa con la radio. Para ahorrarte tiempo, ya que en la siguiente sección necesitarás la ayuda de **Audrey**, selecciónala ya. Salta hasta la cornisa del fondo y atraviesa la puerta. Llegarás a un pasillo con columnas. Tras una de ellas hay una **letra**. La entrada del final está oscura, Audrey tendrá que utilizar bengalas para ver el camino. »

»Es algo difícil, porque el suelo está compuesto de pilares sobre los que tienes que saltar. Con un poco de paciencia —no te precipites— y mucha vista, podrás llegar al final y recoger los **cristales** y la **letra** que hay sobre los pilares.
Cuando atravieses la puerta del final, a la derecha desde donde comienzas, llegarás a un corredor con dos entradas. La primera está justo enfrente cuando entras, y conduce a una habitación con dos celdas. **Usa el punto de control para seleccionar a Milo** y sal. Ya sabes lo que toca: una **prueba de sigilo**. Esta vez será un poco más complicada, porque hay arañas venenosas y secciones del suelo que se romperán si permaneces mucho tiempo sobre ellas.
Continúa por la derecha para entrar por la segunda puerta. Enseguida verás al primer guardia. Es fácil de esquivar: sólo ocúltate tras la segunda piedra y salta cuando pase por tu lado. Un poco más adelante, verás un hueco en la pared a la izquierda con una **letra**. Cógela. Encontrarás dos caminos que conducen al mismo sitio. Ve por el que quieras (es indiferente). Detrás, verás una abertura en la pared de la izquierda a la que puedes llegar con un salto. En su interior encontrarás una **letra** más y algunos **cristales**. Prosigue sin que te vean los guardias por aquí. Este agujero es un atajo que comunica con el siguiente corredor. Baja cuando ninguno de los dos guardias te vea. Un poco más adelante darás con una tabla colocada a modo de puente. Ten cuidado con ella, porque si te caes al vacío, también volverás a la celda, ¿de acuerdo? Sigue hasta la puerta del final y recoge la **letra** en el hueco de la derecha.
Atraviesa el corredor eliminando a los bichos y entra en la sala. Hay una **estatua** en medio y una salida a la derecha. **Usa la radio como checkpoint**, porque no querrás volver a repetir toda la sección de los guardias, ¿verdad? Finalmente, cruza la puerta.
Así, habrás llegado a una habitación con alfombras rojas. En esta estancia hay una puerta a la izquierda y otra al fondo que está cerrada. Además, hay una zona en la pared que tendrás que enseñarle a un miembro de tu equipo. Hazlo ahora, y así no perderás tiempo más tarde. **Llama a Vinny para que coloque una carga explosiva.** Al otro lado de esta pared encontrarás una **pieza de mosaico**, una **vida** y un **cristal**.
Sigue ahora por la otra puerta. Éste es un corredor bastante largo, con lámparas en el techo. El pasillo acaba en una cueva. Coge la **letra** que hay a un lado y adéntrate un poco. Enseguida verás un monstruo de piedra. Por ahora es inútil acabar con él, puesto que salen sin cesar de una pequeña caverna oscura. Da un rodeo para encontrar una **letra** y algún que otro **cristal**. Después, sube por la rampa que hay en el centro. Verás una **radio**, dos puertas y una enorme roca redonda en el centro. **Empuja la roca que hay arriba para taponar la cueva de los monstruos.** Un problema solucionado.
Ahora que estás más tranquilo, sin monstruos que te molesten, baja hasta la cueva taponada y dirígete a la derecha, hasta un círculo en el suelo de un color más oscuro que el resto. **Necesitas a Moliere**, así que ve a buscarle. Después de escarbar durante un rato, Moliere encontrará una **pieza de mosaico**. Vuelve arriba y **selecciona nuevamente a Milo**. Con Milo otra vez, ve primero por la puerta de la derecha. Recorre todo el pasillo con cuidado de los monstruos de piedra, porque al final hallarás un **cofre** que contiene la **tercera pieza del mosaico**. Regresa por donde has venido para continuar esta vez por la otra puerta.
Así llegarás a un patio con una **estatua** en la pared de la izquierda. Acaba antes con el monstruo de piedra. Después, acércate a la estatua. **La única que puede hacer algo aquí es Kida.** Ve a buscarla si no la tienes seleccionada. **Al activar el interruptor, la puerta que estaba cerrada en la sala de las alfombras rojas se abrirá.**
La puerta del fondo en este patio te conducirá directamente a la sala de las alfombras. Déjate caer y sal por la puerta que acabas de abrir. Coge la **última letra** y avanza hasta la puerta. En la sala, acaba con los dos robots. Recoge los **tres últimos cristales** y sube por las escaleras del centro. Arriba, **tendrás que colocar los tres pedazos de mosaico** que has encontrado. **La baldosa central del jardín donde viste al Rey al principio del nivel se activará.** Baja y entra por la puerta que hay a la derecha. Camina y déjate caer al área inferior. Ve ahora por la puerta de la izquierda para regresar al principio del nivel y entra por la abertura de la pared como hiciste al comienzo. Colócate sobre la baldosa grande central para terminar el nivel.

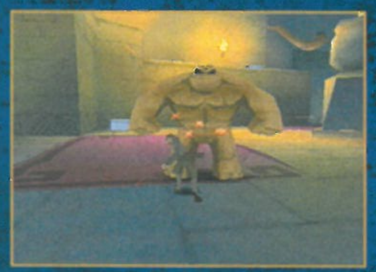

Mole tendrá que escarbar para encontrar una de las piezas del mosaico.

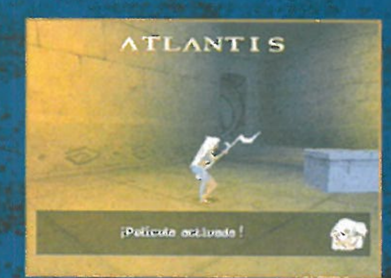

Coloca las tres piezas en el mosaico para abrir la última sección.

ATLANTIS

A: En el pasillo de las columnas que conducen a la zona oscura para la que necesitas a Moliere.
T: En el pasillo oscuro donde Audrey deberá utilizar bengalas para iluminar el camino.
L: Al principio de la sección de los guardias, en el primer hueco de la pared izquierda.
A: En la sección de los guardias, en el agujero de la pared que comunica dos pasillos.
N: En la sección de los guardias, en un hueco de la pared a la derecha de la primera tabla que hace de puente.
T: Al final del pasillo con lámparas en el techo.
I: Dentro de la cueva, en una esquina del fondo.
S: Tras la puerta cerrada de la habitación con alfombras rojas.


Habla con el rey al principio del nivel para conseguir una llave que te hará falta algo después para continuar el nivel.


A estas alturas del juego, acabar con uno de estos monstruos de piedra será coser y cantar para Milo, ¿verdad?



Cuando consigas todas las letras de la palabra ATLANTIS habrás activado un nuevo vídeo: merece la pena verlo.


Solamente con Kida podrás seguir avanzando en este punto, así que ya sabes, a buscar una radio.

VUELO DE AKTIRAK

Éste es un nivel muy divertido, en el que **manejarás un extraño cacharro volador de la civilización atlante**. Por suerte, **posees un botón de disparo para atacar a los aviones enemigos**, así que tranquilo, no estarás desprotegido en ningún momento.

Un consejo muy práctico: dispara a los aviones, pero no permanezcas demasiado tiempo detrás de ellos, porque puede que no veas lo que hay detrás y choques contra algún obstáculo. A su vez, tus enemigos te dispararán, te lanzarán sacos e intentarán chocar contra ti. Ten cuidado...

Por supuesto, como en las ocasiones anteriores, **asegúrate de recoger los checkpoints y los corazones para aumentar tu nivel de vida.** Si fallas al coger alguna de las letras que forman la palabra "Atlantis" o no consigues hacerte con la Gema Verde, lo mejor es estrellarse contra algo y volver a empezar el nivel.

ATLANTIS

Verás las letras fácilmente, pero si te escapa alguna, no cojas el siguiente checkpoint para poder volver a por las que te faltan.

GEMA VERDE

En esta ocasión, la Gema Verde se encuentra sobre el segundo puente verde, no te costará demasiado verla.



Intenta esquivar siempre que puedas los sacos que te lanzan los aviones enemigos para distraerte.



No te coloques detrás de un avión que está explotando, ya que así no verás nada y acabarás chocando.



Choca contra algo y vuelve a repetir la sección para recoger la Gema Verde. Esto te pasará muchas veces...



En la cueva tendrás mucho menos sitio para planear, y los obstáculos estarán más juntos, mucha precaución.

SALVAR A KIDA

ATLANTIS Y GEMA VERDE

Para que aparezcan las letras, simplemente deberás golpear la cabina metálica. Cuando las tengas todas, haz lo mismo una vez más para que aparezca la Gema Verde.

Más te vale tener buenas provisiones de vida, porque has llegado a la batalla final del juego...

En la primera fase del combate, te encuentras en la plataforma circular de un globo de aire y hay cuatro motores alrededor.

Tendrás que conseguir que la malvada Helga dispare contra estos motores para que los encienda. Para lograrlo, deberás colocarte delante de los motores y esquivar los disparos, naturalmente.

Cuando lo consigas, Helga y su globo saldrán despedidos hacia arriba.



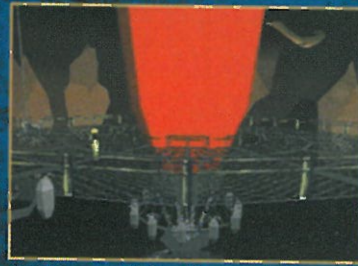
Rourke es más duro que Helga. Dispara a la cabina metálica, paralízale con el bumerán y golpéale después.



No te olvides de recoger las letras y la Gema Verde cada vez que golpees la cabina metálica.



En este último nivel, en primer lugar tendrás que enfrentarte a Helga.



Consigue que Helga dispare a los motores para que salga volando ella solita.

¡Pero no cantes victoria aún! Porque enseguida, **el Comandante Rourke en persona vendrá a acabar contigo, y no es enemigo fácil...**

En esta segunda fase del combate final, todavía estás en la plataforma circular, pero tu contrincante en esta ocasión es mucho más duro. **Para poder acabar con sus siete vidas —como las de un gato— deberás usar el bumerán de la siguiente manera: en primer lugar, dispara contra la cabina metálica que se ha alzado en el medio de la plataforma con todo lo que tengas (así, comenzará a dar vueltas despidiendo rayos eléctricos); después, dispara a Rourke (verás cómo se congela por unos instantes cada vez que le aciertes). En el momento justo en el que Rourke esté congelado, golpéale rápidamente de nuevo usando el bumerán para quitarle algo de energía.**

Después de conseguir alcanzarle de esta manera siete veces con éxito, habrás terminado con él de una vez por todas.

¿Ya lo has logrado? ¡Enhorabuena, has salvado a Kida! Y con ella, claro, a toda la Atlántida. Por último, ya sólo te queda ver la secuencia final del juego y disfrutarla...

Spyro: El Año del Dragón

De nuevo nuestro amigo Spyro vuelve a meterse en una increíble aventura de la que tendremos que ayudarle a salir victorioso. Con la guía que os hemos preparado, estamos seguros de que nadie se podrá resistir a nuestro dragón favorito. Después de todo, es el año del Dragón.

Introducción

Como todos sabéis, los mundos por los que se mueve Spyro son largos y un tanto laberínticos, pero sin duda, éste se lleva el premio, ya que tendremos la posibilidad de manejar a otros personajes, los cuáles nos ayudarán en la aventura. Todos los niveles tienen una prueba principal que siempre consistirá en ayudar a los habitantes de los mundos por los que se mueve nuestro amigo. Una vez les ayudes, serán ellos los que te devuelvan el favor facilitándote la entrada al siguiente mundo.
En esta guía hemos pretendido explicar todas las posibilidades de juego que presenta *Spyro: El año del dragón*, ¿qué cómo puede ser tan largo y ocupar tan poco?... bueno, pues esto es lo que hemos descubierto.



Mundo 1
Amaneceres Primaverales

MOVIMIENTOS **Volar, supergolpe, bucear**
JOYAS **400** / HUEVOS **5**
ALIMENTO **Ovejas**

• **Isabelle**: sube las plataformas del principio del nivel; la localizarás a la izquierda de la pequeña cascada.
• **Coltrane:** localiza a Cazador a la derecha de Ricachón para que recuerde a Spyro cómo se planea. Cuando consigas seguir al felino hasta la cueva, te regalará el huevo que buscabas.
• **Ami:** tras recuperar el segundo huevo, déjate caer en la cueva y utiliza la técnica **Supervuelo** para llegar a un pequeño agujero situado en la pared de la izquierda; allí, sobre una pequeña plataforma, podrás encontrar este tercer huevo.
• **Liam:** al lado del portal de Rocky (el que necesita diez huevos para que se active) encontrarás una roca de las que se pueden romper, de color amarillo. Usa la técnica de **Supergolpe** para romperla y dejar al descubierto al bebé dragón.
• **Bruce:** lo podrás ver en el lago que hay a la derecha al cruzar por el pasillo de árboles; tan sólo sumérgete en él y bucea hasta el fondo.
• **Otros objetivos:** en este nivel podrás ver tres portales desactivados. Para abrir el primero coge 10 huevos. Para abrir el segundo deberás recoger 14 huevos. Y para abrir el último tendrás que conseguir 20 huevos de dragón. Además de esto, al completar el objetivo básico de cada nivel, los jefes de cada lugar te ayudarán para que puedas bajar el globo que te permitirá pasar al siguiente nivel. Recuerda que al lado de la salida hay un cartel con el dibujo de Zoe. Si regresas por aquí más tarde, la podrás controlar para conseguir más joyas.
En este mundo podrás controlar a Sheila la canguro, pero para ello deberás pagarle a Ricachón 300 joyas... de aquí a la ruina.





Para cambiar de mundo, ayuda a los habitantes de todos los niveles. Sólo así conseguirás bajar el globo de esta sala.

Villa Soleada



Podrás encontrar a Miles sobrevolando estas columnas, al lado del lago. Utiliza la corriente de aire para llegar hasta ellas.

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **400** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Ranas**

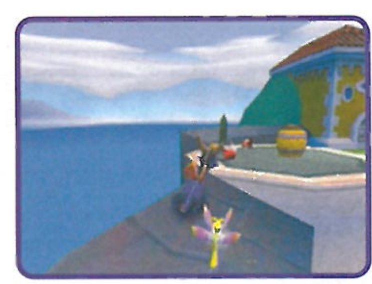
• **Sanders:** tan sólo deberás ayudar a los pobres topos a rescatar a su alcalde para conseguir al bebé dragón. Sube por la tapia hasta llegar a un camino con una enorme gallina picoteando el césped. Al acercarte saldrá corriendo; síguela y localizarás al alcalde.
• **Vanesa:** en tu camino de ascenso en busca del alcalde, al lado de uno de los pilares, encontrarás a este simpático dragoncito. Se ve a simple vista así que, "no problem"
• **Miles:** al subir por los pilares, te encontrarás con una corriente de aire que te ayudará a llegar a un pequeño saliente. Desde él, vuela hacia las pequeñas columnas que se dirigen hacia el lago y podrás recoger el huevo que hay sobre la hierba.
• **Emily:** tras rescatar al alcalde, sube por las escaleras que hay a la izquierda para localizar un subportal. Una vez dentro, conseguirás el huevo si demuestras a Cazador que eres capaz de capturar todas las lagartijas.
•• **Daisy:** para conseguirlo, deberás hacer lo mismo pero sin cometer ni un fallo y en tan sólo 3 minutos. »

» • **Lucy:** cuando accedes al mundo de la canguro Sheila en amaneceres primaverales, se abrirá un nuevo portal que te permitirá jugar con ella. Podrás llegar hasta este portal usando la corriente de aire en el centro del jardín, y volando hacia una pequeña cueva que hay a la izquierda.

Una vez que te encuentres con Sheila, deberás rescatar a continuación a la novia de Marco, trepando hasta lo alto de la torre.

• **Otros objetivos:** si consigues salvar al alcalde, uno de los topos te ayudará a bajar el globo que necesitas para salir del primer mundo.





Montaña de Sheila

JOYAS **400** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Pájaros**

• **Ruby:** tendrás que ayudar a las pobres cabras montesas a limpiar de rinocs su aldea. Para ello, sube por la montaña hasta llegar a la primera casita. Allí, una cabra te obsequiará con el huevo, qué amable, ¿verdad?

• **Jenny:** una vez entres en la cueva de la montaña, sigue de nuevo a las cabras hasta un nueva casa. Rompe la piedra que bloquea la entrada y conseguirás este bebé dragón.

• **Nan:** ayuda a la cabra a destruir a los rinocs destrozando las setas con el **Ataque Destrucción** (salta con ✖ y luego pulsa ▲). También deberás vencer a los rinocs que hay en el jardín. Después, lo único que tienes que hacer es seguir a la cabra hasta que lleguéis a su cabaña para poder conseguir tu merecido premio.

• **Otros objetivos:** rompe todas las rocas que taponan las entradas a las grutas para conseguir recaudar algunas joyas más y poder rescatar también a los animales que Ricachón te intentará vender en cada mundo.





Cimas Nubosas

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **400** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Pájaros**

• **Stephanie:** para coger este huevo deberás llegar hasta la corriente de aire; una vez te encuentres en la siguiente cima, ve a la derecha y te encontrarás en una pequeña plataforma elevada, el huevo custodiado por uno de los pájaros gigantes (a la derecha del segundo interruptor que debes pulsar).

• **Henry:** ayuda a los angelitos a activar su generador. Para ello, acciona todos los interruptores que encuentres a tu paso y al final del camino podrás obtener tu recompensa.

• **Jake:** cuando consigas el huevo de Henry, utiliza la corriente de aire que está al lado para llegar a un nuevo portal. Lo primero que tendrás que hacer allí será eliminar a los espíritus malignos de las campanas. Es fácil, y además podrás usar el **Poder Supervuelo** del campo magnético.

• **Bryan:** en el mismo portal, persigue al ladrón que lleva el huevo a cuestas, intenta acortar camino utilizando el **Ataque de Embestida**.





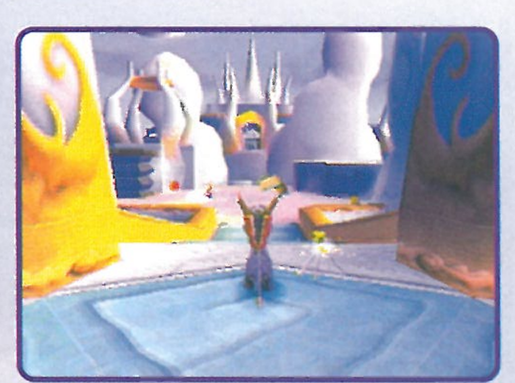
• **Clare:** cuando actives el generador, automáticamente se activarán todas las corrientes de aire. Dirígete hacia la que está al lado del segundo interruptor y sube por la cima volando de plataforma en plataforma, hasta que puedas llegar a una pequeña cima, un tanto alejada, con el huevo en ella.

• **Lulu:** cruza el portal que hay al lado del punto para salir del nivel y ayuda al angelito a que salga el sol. Para ello tan sólo tendrás que empujar tres soles hasta el caldero, pero no te hagas ilusiones, por que cada uno seguirá un camino distinto.

• **Otros objetivos:** deberás pagar a Ricachón la cantidad de 200 joyas para poder avanzar por las cimas. No seas tacaño y paga, que al final todo tiene su recompensa.







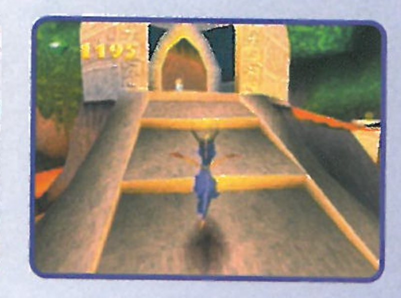
Cráter de Lava

MOVIMIENTOS **Volar, embestida**
JOYAS **400** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Babosas**

•**Curlie:** avanza por el nivel para ayudar a los hombrecillos de piedra a salvar sus tierras. Cuando llegues al final del camino, te darán el huevo y te abrirán el portal de vuelta a los Amaneceres Primaverales.
•**Rikki:** al entrar en el nivel, avanza por el único camino que hay hasta salir de la primera cueva. Anda un poco por el jardín hasta descubrir, a la izquierda de la entrada de la segunda cueva, unas pequeñas plataformas. Baja por ahí y encontrarás al pobre dragoncito.
•**Moira:** tendrás que seguir al ladrón de huevos por toda la pista hasta cogerle.
•**Kermitt:** debes perseguir de nuevo al ladrón de huevos por la misma pista, sólo que esta vez, el **Poder de Supercarga** está activado y la carrera será más rápida. Aprovecha la supercarga para abrir la caja de joyas.



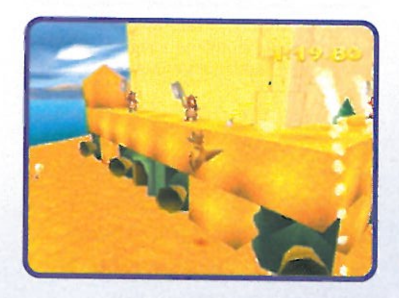

•**Ryan:** ayuda al hombrecillo de piedra a colocar las cabezas encima de los cuerpos de piedra y te dará uno de los huevos perdidos.
•**Luna:** todavía con el sargento, busca por las paredes una grieta pequeña y dispara contra ella. Entra en el agujero y encontrarás el huevo a simple vista.
•**Otros objetivos:** encuentra la llave que abre el cofre del principio para obtener más joyas. Está en una pequeña plataforma al final del nivel. Necesitarás salvar al sargento Byrd de las manos de Ricachón para poder entrar en su portal y completar el nivel. Recuerda volver aquí cuando lo liberes. Debes pagar a Ricachón 300 joyas para abrir un nuevo portal.



Playa de las Conchas

MOVIMIENTOS **Bucear**
JOYAS **400** / HUEVOS **6**
ALIMENTO
Pollos con escafandra

•**Dizzy:** tienes que ayudar a las focas a salir de la cárcel. Para conseguirlo, tan sólo deberás seguir el camino hasta que llegues a una especie de pequeña piscina. Sigue entonces el túnel y encontrarás una pequeña casa con forma de concha, parecida a la del principio. Dentro, podrás observar a un pulpo sujetando de la cabeza a una de las foquitas. Desházte de él y entonces el huevo será tuyo.
•**Jason:** lo verás en la segunda zona con agua, al lado de una gran planta morada y de uno de los rinocs.
•**Mollie:** en la misma zona de la piscina de la que hablábamos en el primer huevo, podrás observar que hay un portal que te conducirá a uno de los mundos de Sheila. Manejando a esta simpática canguro, tendrás que destruir la fortaleza de los rinocs. Utiliza su **Potente Ataque** para romper los bloques de piedra y los cañones. Además, deberás tener cuidado con los rinocs que irán saliendo de la fortaleza. No te entretengas, por que te darán un límite de tiempo y si se agota deberás empezar desde el principio.





•**Jared:** antes de llegar a la fortaleza podrás observar, (si miras con la vista subjetiva) un agujero en una de las paredes del camino. Dentro de esta mini cueva encontrarás el huevo que buscabas y un cofre con joyas.
•**Duke:** en el mismo lago en el que encontraste a Dizzy, verás uno de los portales tridimensionales. Allí, deberás atravesar el túnel nadando a toda velocidad, mientras destruyes a los rinocs que te impiden el paso y a la vez que esquivas las minas. En el momento en que falles una vez, tendrás que volver a empezar desde el principio.
•**Jackie:** en este último lago encontrarás también una salida a la superficie (distinta de por donde has entrado). Sal de aquí y encontrarás un nuevo portal con otra prueba que tendrás que superar. Ahora dispónte a pilotar un mini tanque para vencer a uno de los malvados rinocs.
Recoge toda la munición que encuentres por el camino y cuando llegues al final del río, dispara contra tu enemigo y...¡no olvides ir recogiendo las cajas con la munición!

Autopista de champiñones

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **400** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Ninguno**

•**Sabina:** tendrás que superar la **prueba contrarreloj** de la autopista. Empieza atravesando los aros, después sigue con los dientes de león, acto seguido dirígete a por las arañas y deja en último lugar las mariposas. Te aconsejamos muuuucha paciencia.
•**John:** además de superar la prueba contrarreloj deberás quedar en primer lugar en la carrera contra las mariposas para conseguir un nuevo huevo. Aprovecha los aros de potencia (y si quieres hacer trampas... puedes quemar a alguna para que se les pase las ganas de competir...je, je)
•**Tater:** encuentra a Cazador detrás de una de las setas que hay al lado de los dientes de león. Manejando a nuestro amigo felino, destruye los platillos volantes de la zona. No tienes límite de tiempo, así que seguramente no te resultará demasiado difícil.



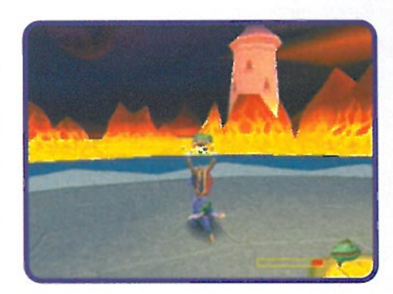
Mazmorra de Buzz

HUEVOS **1**
ALIMENTO **Ovejas**

• Grayson: para que Spyro consiga recuperar este dragoncito, tendrás que derrotar al monstruo con la ayuda de Sheila... ¿cómo?, pues muy sencillo. Para derrotar a este sapo asqueroso lo que tienes que hacer es embestirle varias veces seguidas, hasta que caiga en la lava. Allí, Sheila le golpeará para quitarle más vida. Tras esto, el sapo se enfadará y rodará hacia ti. Ahora tendrás que correr lo más rápido que puedas para que no te alcance, y espera a que se le pase para volver a repetir de nuevo el mismo proceso desde el principio. Cuando lo repitas por tercera vez, el sapo se encerrará en círculos de fuego para que no le puedas embestir, pero resulta muy sencillo conseguir alcanzarle, tan sólo tendrás que esperar a que baje el fuego para repetir lo mismo una y otra vez, hasta que consigas derrotarle definitivamente.







Mundo 2
Jardín del Mediodía

MOVIMIENTOS
Volar, bucear
JOYAS **400** / HUEVOS **5**
ALIMENTO **Conejos**

• Dave: nada más entrar en el nivel podrás ver un pequeño río sobre el que cruza un puente. Sólo tienes que sumergirte en él y bucear hasta encontrar en el fondo el huevo perdido. "Chupao", ¿verdad?

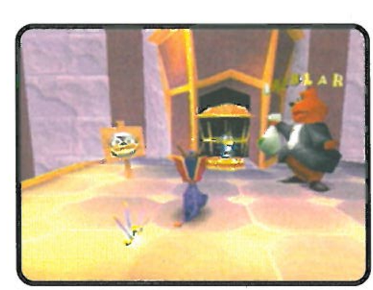
• Mingus: a la derecha del río observarás una cueva cubierta de hielo, dentro de la cual se encuentra el portal hacia un nuevo nivel. Bien, pues a la izquierda encontrarás un pequeño pasillo y al final de éste verás al bebé Dragón (ojalá todos fueran tan sencillos de coger).

• Trixie: sigue avanzando hasta la siguiente parte del jardín, para encontrar a uno de los ladrones con el huevo a cuestas. Síguele por todo el camino hasta que le des alcance usando tu **Ataque de Embestida**.

• Matt: cuando encuentres de nuevo a Cazador, fíjate en los escalones que hay al otro lado del río (no son los de la cabaña). Accederás a otra parte del jardín en la que podrás utilizar un **campo de potencia**. Con él, podrás destruir los maceteros y conseguir de esta manera un nuevo bebé dragón.

• Modesty: al lado del mensaje de Zoe, verás una cueva en la roca a la que puedes subir por una escalerilla. Dentro de la cueva encontrarás el último huevo del nivel.

• Otros objetivos: al cruzar el puente, observarás unos pequeños peldaños que te conducirán hacia Cazador. Una vez allí, deberás disparar la roca contra la diana para poder abrir un nuevo portal.



Antes de avanzar en este mundo, deberías salvar al pobre pingüino y retroceder a niveles anteriores para completarlos.

En el mismo lugar que recorría el ladrón de huevos, verás a Ricachón. Acércate a él y paga el rescate del Sargento Byrd. Así podrás volver al primer mundo y completar el nivel del Cráter de Lava. También aquí encontrarás un mensaje de Zoe para Sparx, así que recuerda volver más tarde por aquí.













Cumbre Gélida

MOVIMIENTOS **Volar, bucear**
JOYAS **500** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Patos**

•Chet: lo que tienes que hacer en este nivel es avanzar sin parar, rompiendo con la ayuda de los cañones todos los paneles de hielo que bloquean las puertas. Al conseguirlo, es decir, al llegar al teleférico, obtendrás el huevo y abrirás el portal de salida al Jardín del Mediodía.

•Reez: en esta ocasión, utiliza el segundo cañón para romper el bloque de hielo que tapa la corriente de aire. Después, simplemente utilízala para llegar hasta una pequeña plataforma con el huevo sobre ella.

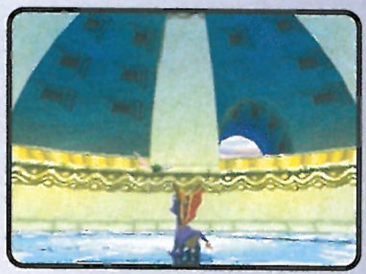
•Maynard: una vez hayas roto los segundos bloques de hielo, avanza hasta la plataforma de hielo. A la derecha encontrarás unas escaleras que te llevarán al bebé que buscabas.

•Betty: al lado del teleférico, en la parte de arriba, te encontrarás con unas empinadas escaleras. Baja por ellas y llegarás a uno de los portales de este nivel. Una vez dentro, tendrás que perseguir al ladrón de huevos (amarillo) para quitarle el que lleva encima.



•Scout: alcanza al ladrón rojo para conseguir este bebé dragón. Para ello, tan sólo deberás subir por la rampa y volar hasta él. Utiliza tu **Ataque de Fuego** en vez de usar la embestida.

•Cerny: entra en el portal de Ricachón y evita que los rinocs golpeen a Nancy. Será un poco difícil, ya que Spyro está sobre una pista de hielo y el suelo resbala. Además, la cámara es aérea y no podrás ver cuál es el siguiente que va a intentar golpear a nuestra bailarina. De cualquier modo... ¡mucha suerte!

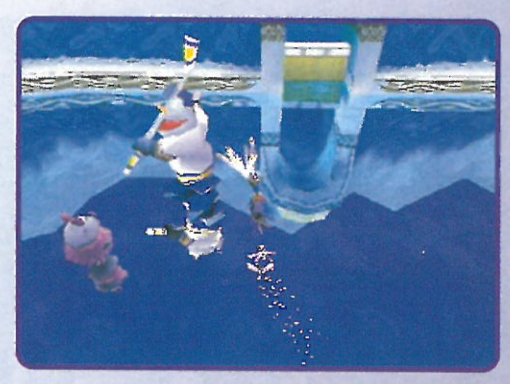


¿Y para qué servirá ese agujero?, activa todas las corrientes d aire para llegar allí y poder romper el hielo... más joyas.

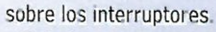
•Otros objetivos: deberás pagar a Ricachón la "barata" cifra de 500 joyas para poder acceder a un nuevo portal, así que ya sabes, o pagas o te quedas donde estás, tú eliges.







Torres Encantadas



MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **500** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Ovejas**

•Gladys: tras entrar en la primera torre, vuela desde ella hasta la siguiente plataforma; a la izquierda verás una pequeña torre con el huevo en su cumbre. Vuela hasta allí y recoge el dragoncito.

•Peanut: llega hasta la torre con la gran estatua de oro de la bruja y habla con el duende para que te cuente su plan. Destruyela quemando los tres cohetes que hay en esa misma zona y el huevo será tuyo.

•Lys: al destruir la estatua, a la derecha se activará una corriente de aire. Desde allí podrás volar hasta la siguiente torre, en la que encontrarás dos portales, uno del sargento Byrd y otro con uno de los duendes. Entra en este último y ayuda a Mowat a recuperar a su perro. Tan sólo haz que te siga lanzando la pelota de goma sobre los interruptores.

•Ralph: entra en el portal del sargento Byrd, para que te ayude a conseguir este huevo. Con él podrás llegar a zonas a las que no podrás acceder con Spyro. Localiza a los ladrones de huesos para recomponer el esqueleto del troglodita. Mira bien dentro de todas las torres pequeñas.

•Caroline: tienes que entrar por el agujero que ha dejado la estatua y encontrarás un nuevo portal. Una vez dentro tendrás que realizar perfectamente todos los giros que te enseñe Cazador; después, el huevo será tuyo.



•Alex: para conseguir este bebé dragón, deberás competir contra Cazador y ganarle en puntos. Busca una buena rampa y pon en práctica todo lo que has aprendido.





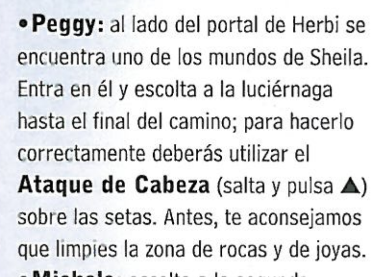




Pantano Misterioso

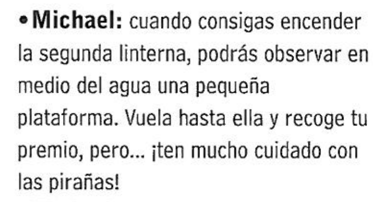
MOVIMIENTOS
Volar, trepar
JOYAS **500** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Langostas**

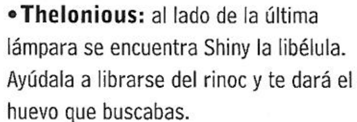
• Herbi: tienes que encender las cuatro linternas para abrir uno de los portales mágicos. Una vez te encuentres allí, tendrás que vencer al rinoc dormilón. Para conseguir derrotarlo, embiste las bombas que él te lanza a la vez que esquivas sus ataques de fuego y los monstruitos verdes. Esperemos que no te lleve mucho tiempo.



• Peggy: al lado del portal de Herbi se encuentra uno de los mundos de Sheila. Entra en él y escolta a la luciérnaga hasta el final del camino; para hacerlo correctamente deberás utilizar el **Ataque de Cabeza** (salta y pulsa ▲) sobre las setas. Antes, te aconsejamos que limpies la zona de rocas y de joyas.

• Michele: escolta a la segunda luciérnaga hasta la jaula del huevo y conseguirás tu premio. Para hacerlo correctamente, intenta no alejarte demasiado de ella, porque el camino por el que ella va no es el mismo que el que sigue su hermanito.
¡Mucha suerte, colega!

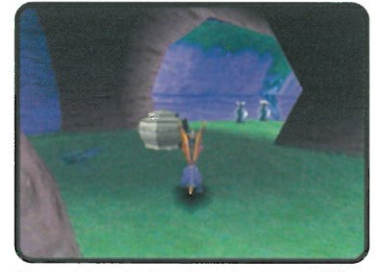




• Michael: cuando consigas encender la segunda linterna, podrás observar en medio del agua una pequeña plataforma. Vuela hasta ella y recoge tu premio, pero... ¡ten mucho cuidado con las pirañas!

• Thelonious: al lado de la última lámpara se encuentra Shiny la libélula. Ayúdala a librarse del rinoc y te dará el huevo que buscabas.

• Frank: desde la posición de la última linterna, tienes que escoger el camino de la izquierda para poder volar hasta la copa de un árbol. Desde allí, avanza por los árboles hasta encontrar al dragoncito.

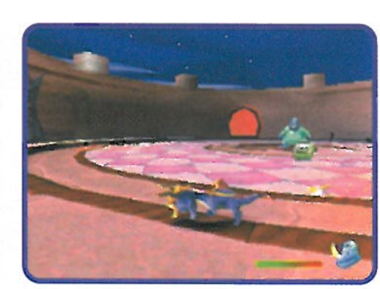


Para abrir este tipo de cajas no servirá de nada la fuerza bruta, ya que sólo se abrirá con la llave dorada... busca, busca.

• Otros objetivos: tienes que encontrar la llave del cofre que hay bajo las raíces del árbol. Podrás verla en la copa de un árbol cuando consigas encender la última linterna. Paga a Ricachón 500 joyas para que de esta forma abra la puerta y poder seguir avanzando en el nivel.









Terraza de Bambú

MOVIMIENTOS
Volar, bucear
JOYAS **500** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Insectos**

• Tom: ayuda a los pandas a despejar el camino de enemigos. De este modo, podrán abrir todas las puertas y te permitirán avanzar por todo el nivel. Será pan comido.

• Dwight: tras abrir la primera puerta gira a la izquierda y verás el huevo sobre una pequeña plataforma. Tranquilo, que llegarás a ella sin problemas (volando un poco, claro, o no lo conseguirás).

• Madison: en la segunda zona de la terraza, busca detrás de una de las casas de la izquierda unos pequeños peldaños. Sube por ellos para poder volar hasta una cueva lejana con el huevo en su interior.

• Brubeck: al lado del huevo de Tom encontrarás el portal de nuestro amigo el yeti, pero por el momento no lo puedes abrir. Tendrás que esperar a salvarlo en el siguiente mundo. Cuando lo hayas hecho vuelve y entra en este portal. Para conseguir el huevo, sube por la torre rompiendo las rocas de oso y eliminando a todos los rinocs. al llegar a la cima tendrás tu recompensa.

• Pee-wee: cuando consigas el primer huevo y se despliegue el puente, aparecerá en escena uno de los ladrones de huevos. Persíguele hasta embestirle y de ese modo conseguir al asustado dragoncito.

• Rusty: en el centro del puente que uno de los pandas ha desplegado, encontrarás una pasarela que te lleva a uno de los portales mágicos. Entra en él y ayuda a los panda a deshacerse de los rinocs. Cruza el campo de superpotencia y dispara a los enemigos. En el momento en que falles una vez, tendrás que empezar desde el principio así que... paciencia.

• Otros objetivos: busca en el fondo del primer lago una pared agrietada y embiste contra ella. Dejarás al descubierto... ¡ni más ni menos que cuatro vidas!



Cuando consigas abrir la primera puerta verás un pequeño río. Sumérgete y embiste contra la pared rota...¡sorpresa!







Autopista Rural

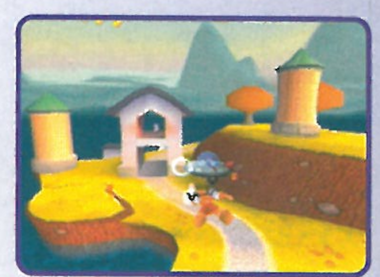
JOYAS **400** / HUEVOS **3**

•**Gavin:** haz la prueba contrarreloj antes de que se agote el tiempo y el huevo será tuyo. Para conseguirlo, tendrás que cruzar a través de los aros, embestir a los tractores y quemar las vacas y los aviones.

•**John:** tienes que quedar el primero en la carrera contra los aviones, y de este modo conseguirás que te premien con el bebé dragón. Para conseguir ir más rápido, aprovecha las estrellas turbo... e intenta disparar a algún que otro contrincante.

•**Roberto:** aquí te encontrarás a Cazador en una de las casitas de los granjeros. Lo que tienes que hacer es ayudarle a deshacerse de las ovejas marcianas. Parar lograr esto, tendrás que ser muy rápido y destruir todos los platillos volantes antes de que consigan llevarse a las vacas. Si fallas, aunque sea una sola vez, tendrás que volver a empezar de nuevo.





Base del Sargento Byrd

JOYAS **500** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Mariquitas**

•**Roy:** tendrás que liberar a todos los colibrís de las jaulas para conseguir el dragoncito. Para hacerlo, sólo deberás acercarte a ellos.

•**Sigfried:** sigue al cabo Gabrielle abriendo las puertas de madera con los cohetes. Nada más fácil ¿no?.

•**Ryanlee:** llega hasta el final del mundo colibrí y te darán el huevo de dragón. Después, tendrás que abrir la puerta con los pesos de hierro y por último, avanzar un poco.





Estadio de Spike

HUEVOS **1**
ALIMENTO **Pollos**

•**Monique:** en esta ocasión contarás con la ayuda del sargento Byrd para enfrentaros juntos a tu enemigo. Lo que tienes que hacer es estar muy atento a la munición que te lance el sargento Byrd (bolas de lava) y embestirlas para impactar de esta manera a tu enemigo. Vigila los disparos eléctricos del martillo, ya que son demasiado certeros. Cuando le des dos veces, cambiará tu munición y el escenario: saldrá vapor de las grietas y eso también le hará daño a Spyro.





Mundo3
Lago del Atardecer

MOVIMIENTOS
Embestida, volar, bucear
JOYAS **400** / HUEVOS **5**
ALIMENTO **Sapos**

•**Hanah:** sube por los peldaños de la torre y vuela desde lo más alto hasta la pequeña torre que hay enfrente. Podrás recoger fácilmente a esta dragoncita.

•**Jonah:** en el lago verás una gran ballena blanca nadando a sus anchas. Colócate delante de ella y espera a que abra su boca; entra y verás el huevo.

•**Stooby:** dentro del agua, busca la pared de una de las torres que puedes romper, es de otro color y está agrietada.

•**Stuart:** busca el campo de potencia y crúzalo para saltar de plataforma en plataforma sin quemarte.

•**Ted:** calcula tu vuelo a la próxima plataforma; sube por las escaleras hasta lo alto de la torre y rodéala. Encuentra el puente y coge tu premio.

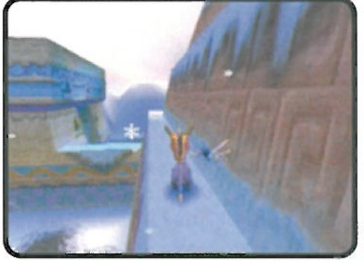
•**Otros objetivos:** bajo el agua, encontrarás un hueco en una torre. Pasa por él para encontrar a Ricachón con otro personaje encerrado. Paga ¡1000 joyas! para controlarle y acceder a sus mundos. Ve a las Terrazas de Bambú para completar el nivel.



Trepa por los peldaños de la torre para poder llegar hasta Hanah. Vuelve después para descubrir otro mundo de Sparx.

Altares Helados

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **600** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Pavos**



Llegarás a la zona que muestra la pantalla volando por los tejados. Avanza por la cornisa y encontrarás a Jasper.

• **Cecil:** cuando llegues al segundo mirador, congela al pato para que te sirva de escalón y poder llegar a la escalera empinada de la derecha. Desde lo alto, vuela hasta el tejado de dicho mirador y desde allí planea hasta la plataforma con el huevo.

• **Jasper:** cuando te encuentres con el último mirador, sube por la rampa y vuela sobre los tejados hasta llegar a un saliente de la pirámide escalonada. Avanza con cuidado de no caerte y recoge el huevo de encima del tejado.

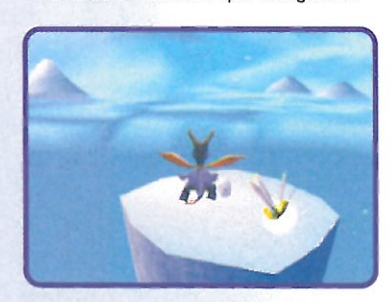
• **Jana:** ahora tendrás que derretir a todos los muñecos de nieve con ayuda de los miradores. Para conseguirlo, apunta el láser a los demoníacos enemigos y sígueles mientras huyen. No pares hasta que exploten, ya que volverán a crecer.

• **Ba´ah:** en el portal de Ricachón te encontrarás con un nuevo reto que afrontar. Tendrás que meter un total de cinco gatos en la portería azul antes de que lo haga tu rival. Véncele y de esta forma el premio será para ti.

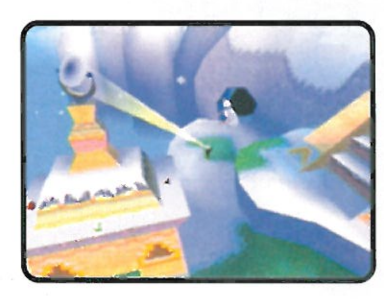
• **Aly:** cuando visites a Bentley en su mundo, podrás acceder a este portal tan divertido. Para conseguir el primer huevo tendrás que dejar K.O a tu contrincante antes de que se agote el tiempo. Utiliza bien el control o te pondrá bueno de cardenales

• **Ricco:** de nuevo tendrás que enfrentarte (y derrotar, claro está) a nuestro enemigo, el yeti, aunque en esta ocasión parece que las cosas se complican un poquillo más de lo habitual. Sólo te podemos aconsejar que tengas mucha paciencia, ya que el combate contra este enemigo se alargará a tres rounds.

• **Otros objetivos:** paga a Ricachón 800 joyas para que abra uno de los portales mágicos y puedas conseguir así tódos los huevos del nivel.







Flota Perdida

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **600** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Caracolas**

• **Craig:** tienes que ayudar al pirata a recuperar su tesoro, utilizando los cañones para romper los barcos. Síguele para poder recoger a tu bebé dragón sano y salvó.

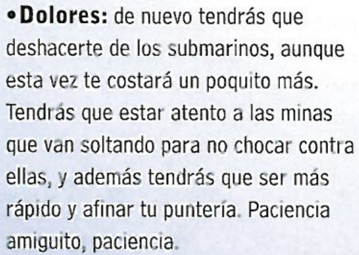
• **Chad:** al lado del portal de salida encontrarás un segundo pasillo. Avanza hasta encontrar un campo de potencia que te permitirá ser inmune al líquido verde. Nada por esta sustancia hasta el final y encontrarás el huevo en una pequeña cueva.

• **Oliver:** avanza por la zona de las barcas enterradas y llegarás a uno de los portales mágicos. Entra en él para realizar otro de los súper retos a los que nos tienen acostumbrados. Encontrarás a Cazador, monopatín en mano para realizarte una oferta que no podrás rechazar; tendrás que quedar primero en la carrera contra los rinocs para ganarte el primer premio. Utiliza los turbos que obtendrás quemando cangrejos para ir más rápido... pero no abuses por que se agotan.

• **Aiden:** al conseguir a Oliver, Cazador te retará a una nueva carrera, esta vez contra él. Acepta su reto y ponte las pilas porque ganarle sí resultará difícil

• **Ethel:** sube por la corriente de aire que hay al lado del portal para salir del nivel. Desde arriba podrás llegar, desde una pequeña pasarela, hasta la boca que escupe esa sustancia tan... verde. Entra en el portal y destruye los submarinos con ayuda del mini torpedo; sólo deberás disparar cuando los tengas en el punto de mira. ¡ah!, un pequeño consejo, en el momento que apuntes a uno, no lo pierdas de vista hasta que explote o perderás de nuevo su rastro.

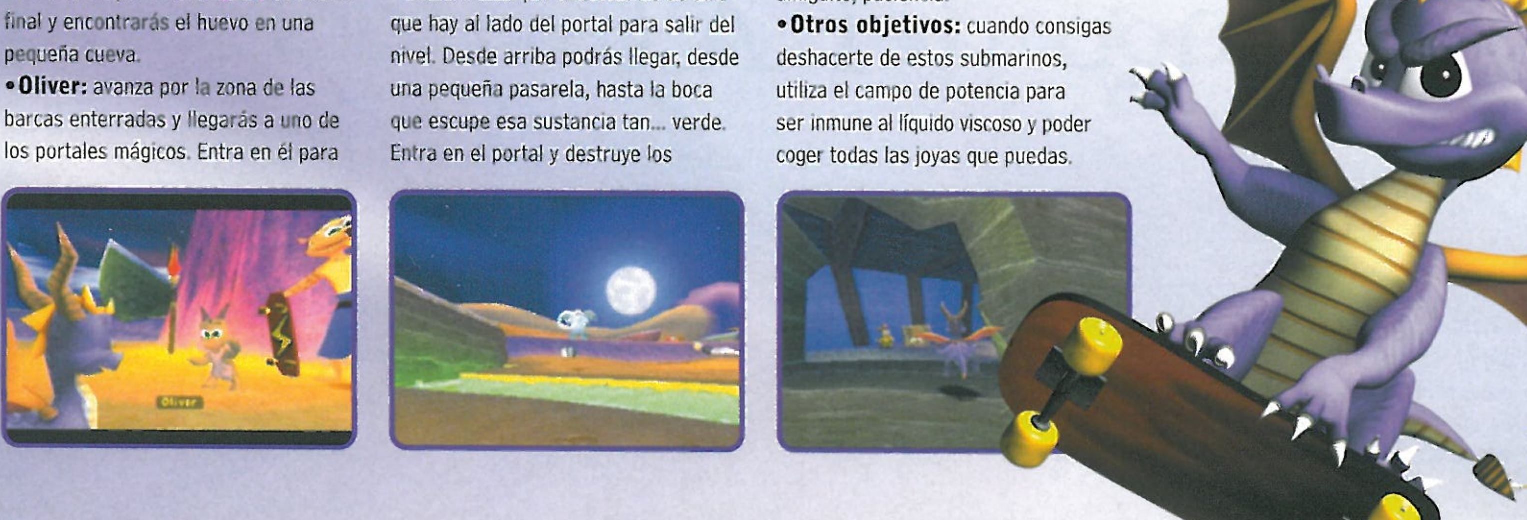
• **Dolores:** de nuevo tendrás que deshacerte de los submarinos, aunque esta vez te costará un poquito más. Tendrás que estar atento a las minas que van soltando para no chocar contra ellas, y además tendrás que ser más rápido y afinar tu puntería. Paciencia amiguito, paciencia.



• **Otros objetivos:** cuando consigas deshacerte de estos submarinos, utiliza el campo de potencia para ser inmune al líquido viscoso y poder coger todas las joyas que puedas.



Usa el campo de potencia que hay al lado de la salida para coger las joyas que hay en el líquido viscoso.

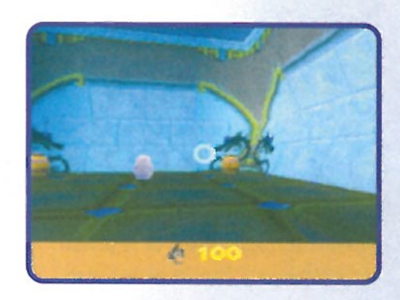


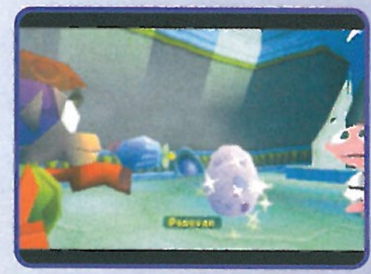
Fábrica de Fuegos Artificiales

MOVIMIENTOS
Volar, trepar
JOYAS **600** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Luciérnagas**

• **Noodles:** cruza el primer puente y mira las pequeñas plataformas que hay sobre la lava. Si las sigues volando de una en una llegarás al bebé dragón.
• **Sam:** cruza el segundo puente, gira a la izquierda y verás uno de los portales mágicos. En él, avanza por un camino lleno de rinocs. Acaba con ellos y al final del camino tendrás tu recompensa.
• **Evan:** si al cruzar el segundo puente giras a la derecha, llegarás a otro portal, pero para llegar hasta allí tendrás que planear un poco. Una vez dentro, destruye a los dos dragones alargados con la ayuda del campo de potencia. Algo difícil.
• **Grady:** sigue a Greta por todo el nivel para ayudarla a destruir el cohete de la bruja; así, conseguirás de esta manera otro dragoncito.
• **Patty:** la encontrarás en el portal del Agente 9. Emulando a los juegos de vista subjetiva, tendrás que eliminar a los ninjas que vayan apareciendo. Si no eres rápido de reflejos te resultará un poco complicadilla. Recuerda que puedes saltar para esquivar los proyectiles que disparen, y además puedes retroceder. Si pulsas el botón ▲, podrás manejar la mirilla fácilmente (es aconsejable para deshacerte de los ninjas pegados en el techo). Ahora sólo queda desearte mucha suerte.
• **Donovan:** si conseguir a Patty te resultó difícil, es que no has visto nada...¡todavía queda la vuelta! Tranquilo y sigue nuestros consejos para superar esta fase: dispara y retrocede, dispara y retrocede. ¡Ah! y no dejes de disparar a las cajas o no dejarán de salir ninjas.
• **Otros objetivos:** cuando consigas liberar al mono en el cuarto mundo, tendrás que regresar hasta aquí de nuevo para poder completar de esta forma uno de los portales.


Cuando ayudes a nuestra pequeña espía, podrás acceder a los cañones. Así llegarás a los sitios más lejanos rápidamente.





Arrecife Encantado

MOVIMIENTOS
Volar, trepar
JOYAS **600** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Sapos**

• **Benjamín:** acciona las escaleras pagando a Ricachón un "módico" precio. Avanza por la pasarela y, antes de cruzar a la plataforma con los escalones móviles, da media vuelta y entra en un pequeño agujero en la montaña; verás al bebé fácilmente.
• **Moe:** cuando descubras el primer huevo, usa el campo de potencia para eliminar a los gatitos y poder planear a tus anchas. Después, trepa por la pared, vuela desde lo alto de la torre hasta la roca cuadrada, y desde la roca hasta un montículo a la izquierda, y desde el montículo hasta otra torre más pequeña en la que se está el dragón.
• **Chuck:** desde lo más alto de los peldaños móviles, vuela hasta otra cueva en la roca y avanza hasta encontrar el portal mágico. En esta ocasión tendrás que ayudar a Juanito a conseguir su sueño. Planta las semillas para ir creando plataformas y así poder subir la colina. Las semillas amarillas darán una flor más pequeña, mientras que con las rojas crecerá una seta saltarina.
• **Shelley:** a mitad del camino te darán este precioso bebé dragón. Sigue avanzando para coger el anterior.
• **Sakura:** sigue al hada hasta el final del nivel. Sube por las escalones móviles; deshazte del gato que bloquea la puerta de madera y entra en la torre para usar la corriente de aire. Elimina al gatito que encontrarás arriba y el huevo será tuyo.
• **Abby:** tienes que usar de nuevo la corriente aire de la torre para conseguir llegar a la plataforma de la derecha. Avanza por el caminito y podrás llegar a uno de los mundos de Byrd. Con el pingüino en tu poder, tendrás que demostrar tus habilidades en puntería, ya que en esta ocasión tendrás que deshacerte de las brujas que merodean por la cueva (tendrás que hacerlo tres veces para que nuestro amigo se lleve al huerto al hada). Te recomendamos que utilices la vista subjetiva... será más rápido.
• **Otros objetivos:** paga a Ricachón un total de 600 joyas para que puedas subir por las escaleras. No seas tacaño y paga, por que de otra forma no podrás seguir avanzando...tú mismo. Cuando recojas a Chuck, verás un suelo de madera. Utiliza el **Golpe de Cabeza** de Spyro en este suelo para conseguir entrar en la torre que había cerca del portal.






Tendrás que volar hasta el lugar que aparece en la pantalla para encontrar a Moe (está en la torre más alejada).

Autopista Panal

JOYAS **400** / HUEVOS **3**

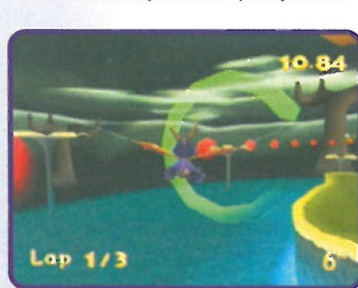
•Chris: consigue acabar la prueba contrarreloj en un tiempo récord y te darán al pequeño dragón. Atraviesa primero los aros de miel y los panales, después quema a las abejas y por último quema las barcas. Si lo haces dentro del tiempo establecido conseguirás el huevo.

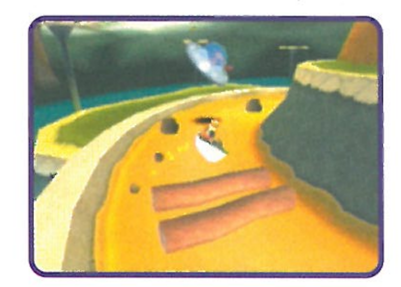
•Henri: consigue quedar el primero en la carrera contra los abejorros y obtendrás el huevo como primer premio. Para obtener ventaja, coge todos los turbo y quema el trasero de algún que otro insecto. Ánimo colega.

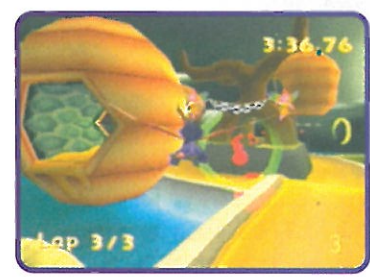
•Nori: para realizar la prueba de Cazador, tendrás que esperar a que lo libere la bruja. Una vez nuestro amigo esté en libertad, tendrás que ayudarle de nuevo con las ovejas marcianas. Huye para que Cazador no sea abducido, teniendo cuidado con las rocas y los troncos que hay en el río de miel. Tras esto, conseguirás a la pequeña bebé dragón.



Cuando Cazador esté en libertad vuelve a la autopista para realizar su prueba.







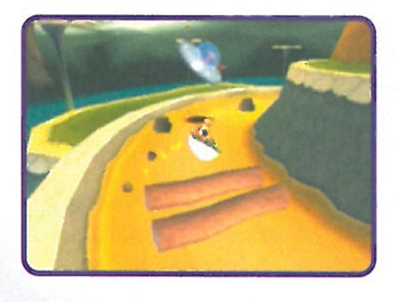
Puesto de Bentley

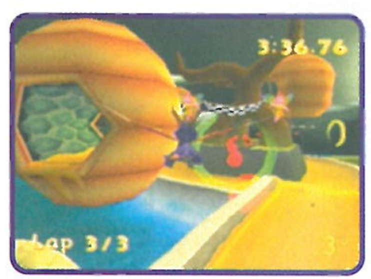
MOVIMIENTOS **Empujar**
JOYAS **600** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Conejos**

•Brian: cuando el mini yeti lo ordene, usa el **Ataque Especial de Bentley** para lanzar la bola contra el gong. Cruza el puente que se ha formado y obtendrás tu recompensa...¡chupao!

•Charlie: tras golpear el segundo gong, empuja la caja de hierro para dejar el camino libre. Al otro lado encontrarás el huevo fácilmente.

•Eric: junto al segundo huevo podrás ver dos cajas de hierro. Lo que tienes que hacer es empujar ambas hasta el tope para que pueda pasar nuestro amigo Bartolomeo. Después, síguele para descubrir tu recompensa.





Fosa de Scorch

HUEVOS **1**
ALIMENTO **Pollos**

•James: tendrás que enfrentarte a otro de los monstruos de la bruja antes de que consigas pasar de nivel. Para ello, contarás esta vez con la inestimable ayuda de Bentley; nuestro amigo te lanzará unos proyectiles especiales para que de esta manera puedas acabar con el peligroso enemigo de Spyro. Estos proyectiles se disparan mejor si utilizas la vista subjetiva, tanto los rojos como los verdes. En cuanto a tu contrincante, tienes que estar muy atento a los huevos que lanza y a las bolas de electricidad. Los huevos pueden contener cuatro tipos de enemigos: cangrejos, cajas explosivas, bichos que explotan y réplicas del enemigo que salía en el primer mundo. A todos ellos podrás vencerles fácilmente usando proyectiles. Podrás atacar al jefe cuando no esté rodeado de su campo de fuerza...¡suerte chaval!











Mundo 4
Montaña de Medianoche

MOVIMIENTOS
Volar, ataque cabeza
JOYAS **400** / HUEVOS **5**
ALIMENTO **Lagartos**

• **Saki:** nada más entrar en el nivel, sube los escalones que encontrarás a la derecha de la puerta para poder llegar a una pequeña plataforma con el huevo sobre la misma.

• **Maiken:** al cruzar el segundo puente podrás ver sin dificultad a uno de los ladrones de huevos con el bebé a cuestas. Corre tras él para embestirle y recuperar así el tesoro.

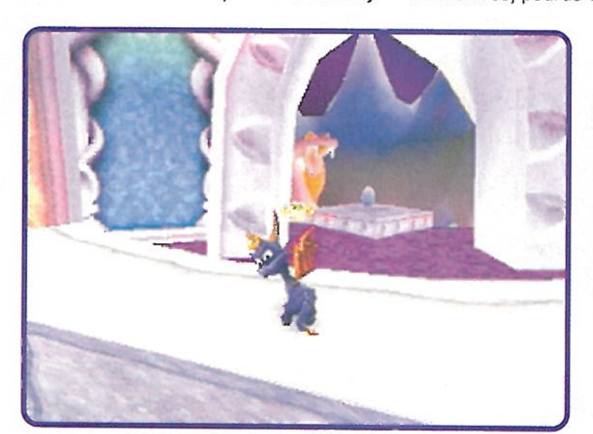
• **Billy:** tras el puente sobre el que se encontraba el dragón, podrás ver una grieta en el muro que rodea el jardín. Utiliza el **Ataque de Embestida de Spyro** para romperla y dejar al descubierto una corriente de aire. Vuela hasta la plataforma sin alcanzar la corriente de aire o volverás a la zona del muro. Así podrás coger el huevo que hay sobre dicha plataforma.

• **Evie:** ahora sube por las escaleras que hay al lado de la grieta en el muro, y busca una catarata de lava. Cuando la encuentres, podrás volar hasta una pequeña plataforma, donde se encuentra este bebé dragón.

• **Buddy:** al lado de la señal de Zoe (cerca del último puente) podrás observar una torre. Entra en ella y descubrirás un suelo un tanto sospechoso; para salir de dudas tan sólo deberás utilizar el **Super Golpe de Cabeza de Spyro** para conseguir romperlo. Caerás a continuación en una pequeña sala, la cual contiene el huevo que buscabas.

• **Al:** en este nivel hay otro huevo secreto, pero no lo podrás recoger hasta que no derrotes a la bruja. Cuando lo hayas hecho, encontrarás a Ricachón sobre el mismo puente sobre el que estaba el ladrón de huevos. Habla con él para descubrir la existencia de este huevo. Para conseguirlo, tendrás que perseguir al oso como al ladrón por el nivel, salvo que cada vez que le embistas recogerás un puñado de joyas de su bolsa.

• **Otros objetivos:** rescata al Agente 9 de las garras de Ricachón para poder contar con su ayuda en alguno de los portales mágicos. Lo encontrarás cruzando el puente de la izquierda nada más entrar en este nivel. Puede que sea un poco caro...¡1300 joyas!, pero merecerá la pena.







Al conseguir 100 huevos se abrirá el portal de la bruja, pero antes de entrar, completa los niveles que faltan.

Islas de Cristal

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **700** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Tortugas**

• **Manie:** al avanzar un poco en el nivel, uno de los magos te ayudará a llegar a una puerta un poco elevada. Desde allí, vuela hasta una pequeña colina con el huevo en su cima.

• **Lloyd:** cuando el segundo mago te ayude de nuevo, extendiendo los peldaños para que puedas subir a un lugar más elevado, descubrirás que ya estás cerca del final y que ha llegado la hora de coger tu premio. Avanza por el camino marcado, no hay más truco.

• **Elloise:** cuando llegues al final del nivel tendrás dos opciones a escoger, el camino de la derecha o el de la izquierda. Te aconsejamos que primero entres en el portal situado a la izquierda de la puerta de salida. Allí Spyro tendrá que deslizarse por una rampa de cristal, sin caerse, recogiendo todas las joyas hasta llegar al final y coger el huevo. No se puede saltar, ni disparar, ni nada; tan sólo deberás preocuparte de que Spyro no caiga.

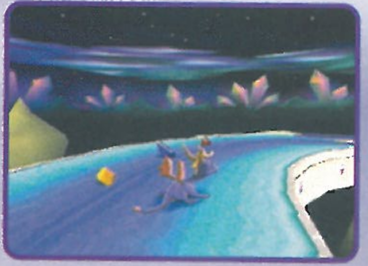
• **Hank:** a la derecha de la salida del nivel, podrás encontrar uno de los mundos de Bentley. Entra en él y juega a cazar al topo; tendrás que golpear en la cabeza a los topos sin hacer daño a los magos, así que afina tu puntería y date prisa porque tienes un límite de tiempo. Primero espera a que asomen la cabeza, luego dales caza al salir de su madriguera. Para saber si son gnomos o topos, fíjate en el tamaño del agujero que hacen; si es más grande, son los gnomos.

• **Max:** detrás del portal de Bentley, encontrarás un campo de potencia de supervuelo; utilízalo para alcanzar al ladrón que va en el cohete. Al igual que en las autopistas, podrás usar los turbo para coger más velocidad. ¡Al ataquer!!

• **Grace:** tendrás que utilizar el poder de supervuelo para llegar hasta este huevo. Lo encontrarás situado encima de la primera puerta dorada, muy cerquita del principio del nivel.

• **Otros objetivos:** tendrás que pagar a Ricachón 1000 joyas para poder cruzar el puente y seguir de esta forma avanzando. ¡¡A pagar tocan!! Encuentra la llave del cofre de las joyas gracias al **Poder de Supervuelo**. La verás muy cerca de Grace, un poco más arriba, sobre otra de las puertas doradas del nivel.





Ruinas Desérticas

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **700** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Lagartos**

• **Lester:** tras sobrepasar la tercera parrilla, avanza por las plataformas de la izquierda hasta llegar a la cuarta, desde allí vuela hasta la mano de piedra y desde ésta a la plataforma con la caja de joyas. A continuación, vuela hasta el portal de nuestra amiga Sheila. Esta vez te tocará manejar a la canguro en un escenario muy distinto, recordando los juegos de plataformas de toda la vida. Elimina a todos los enemigos y llega hasta la mitad del camino para conseguir este maravilloso huevo de dragón.

• **Pete:** sigue avanzando por el mundo de Sheila para obtener este bebé dragón; las cosas se complicarán un poquito, pero seguro que puedes con todos...¡ánimo!

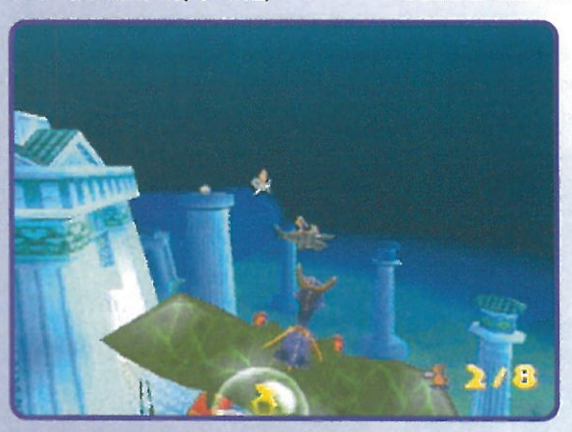
• **Marty:** una vez hayas pagado a Ricachón lo que te pide, destruye a dos maquinas más y entra por la puerta de la derecha antes de seguir avanzando. Allí encontrarás a la réplica de Lara Croft en forma de ratita; ella en persona te dará el huevo.

• **Sadie:** sigue avanzando por la puerta que ha abierto Ricachón hasta el final y entra en el agujero que hay en el suelo. Allí encontrarás otro de los portales mágicos con un nuevo reto que proponerte. Habla con Cazador para utilizar su manta y eliminar así a los tiburones. Ten cuidado, porque los rinocs te lanzarán misiles; cuando esto suceda mete el turbo para que no te alcancen. Suerte muchacho.

• **Nelly:** desde el portal de Sheila, vuela a la plataforma de la izquierda para entrar en la cueva. Salta de plataforma en plataforma y podrás coger el huevo deseado.

• **Andy:** desde la mano de piedra que utilizaste para llegar al portal de Sheila, vuela, rodeando la montaña, hasta una pequeña plataforma situada encima del líquido verde. Desde allí podrás alcanzar el último huevo del nivel.

• **Otros objetivos:** deberás pagar a Ricachón la cantidad simbólica de 800 joyas para refrescarle su deteriorada memoria y así poder acabar este nivel con éxito.







Tras salvar a Nelly, fíjate en la grieta de la pared. Embiste contra ella y avanza por el túnel para recoger la llave dorada.

La Tumba Embrujada

MOVIMIENTOS
Volar, trepar
JOYAS **700** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Escarabajos**

• **Will:** te encuentras dentro de una pirámide y es normal que sea laberíntica. Avanza hasta el final del nivel, recogiendo joyas, pulsando interruptores y eliminando a los enemigos para obtener el tesoro del faraón. La respuesta a la adivinanza es "un huevo".

• **Christine:** al pasar la sala de la lluvia de rocas, verás a uno de los monstruos de piedra subido en una plataforma. Lánzale una de las piedras blancas y sube para coger el huevo.

• **MJ:** al ir avanzando por la tumba, te encontrarás con uno de los portales en lo alto de una escalera; entra en él y prepárate para otra de las pruebas de Spyro. Pero antes tendrás que resolver la adivinanza. Si no eres muy bueno en Mates, te diremos que la respuesta es 12 años. Ahora sí, si te sales del circuito, Spyro perderá vidas. Tendrás que ser muy rápido de reflejos para derrotar a tus 4 contrincantes.

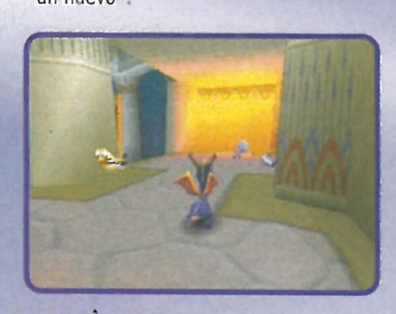
• **TJ:** acepta el segundo reto del faraón para conseguir este precioso huevo... aunque prepárate porque este será más complicado de conseguir. Tendrás que derrotar a 10 enemigos antes de que rompan tu nave.

• **Roxy:** enfrente de la salida del nivel se encuentra el mundo del Agente 9. Entra en él y deja la cueva limpia de rinocs. Sólo por eso te obsequiarán con el mayor de los tesoros. La respuesta a la adivinanza es "las huellas".



Para avanzar por este nivel tendrás que resolver alguna que otra adivinanza pero tranqui, que diremos las soluciones.

• **Malcom:** enfrente del portal del Agente 9 se encuentra otra de las rampas resbaladizas, como la del nivel anterior. Resbala por ella hasta el final sin caerte y podrás coger finalmente este huevo.





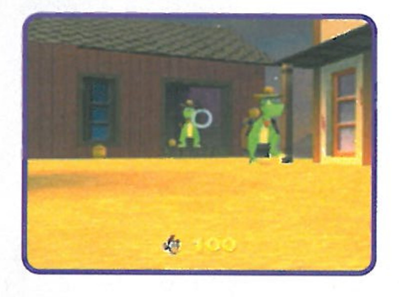




Minas de Dinosaurios

MOVIMIENTOS
Volar, trepar, nadar
JOYAS **700** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Caracolas**

• **Dan:** nada más empezar el nivel fíjate en el edificio rojo de la izquierda. Esta vez tendrás que arriesgar la vida de Spyro haciendo que salte hacia una plataforma oculta detrás de dicho edificio. Colócate en la esquina y planea rodeando el edificio hacia la derecha para alcanzar el huevo en un salto de fé.



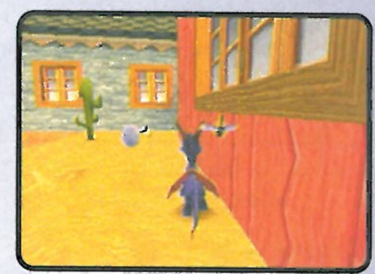


• **Kiki:** tendrás que salvar al sheriff y liberarlo para conseguir este huevo. Entra en la cárcel avanzando hasta la cubeta de agua,. en frente de ésta se encuentra una pared falsa, si la embistes podrás entrar dentro y obtener así tu recompensa.

• **Romey:** cuando llegues a la zona de agua, busca una grieta en las paredes y embiste contra ella. Verás una pequeña cueva con el huevo en su interior.

• **Sharon:** cuando salgas de la primera zona de agua, cruza el puente de madera y trepa hasta la cubeta de agua. No te metas todavía, desde allí vuela hasta uno de los mundos del Agente 9. Una vez dentro tendrás que eliminar a todos los dinosaurios siempre con vista subjetiva. Es muy parecido a los niveles del Agente 9.

• **Sergio:** después de eliminar a los dinosaurios con el Agente 9, recorre la zona cogiendo todas las joyas e investiga las casas. Dentro de una de ellas encontrarás este precioso huevo.



Para recoger este huevo, colócate detrás del primer edificio rojo y salta. Después vuela hacia la plataforma de la derecha.

• **Elliot:** dentro de la cubeta de agua encontrarás uno de los portales mágicos. Entra en él para afrontar otro de los retos del juego. Tendrás que adentrarte en la corriente de agua y evitar todos los obstáculos que hay en la mina para conseguir al bebé dragón sano y salvo.

Autopista Portuaria

JOYAS **400** / HUEVOS **3**

• **Kobe:** lo conseguirás si completas la prueba contrarreloj en el tiempo preestablecido. El camino más fácil será eliminar primero a las gaviotas, atravesar los arcos, quemar las langostas y eliminar a los pájaros... como siempre

• **Jessie:** la conseguirás si quedas el primero en la carrera contra los patos. Sinceramente, esta autopista es mucho más fácil que las anteriores, así que no tienes excusa para no conseguir este bebé dragón.



• **Sara:** te encontrarás con Cazador dentro del faro. Una vez puedas controlarlo, tendrás que pasar por todos los aros verdes que va creando el ovni; si has entrenado en los niveles anteriores tanto como nosotros, no te costará demasiado esfuerzo el recuperar este huevo. Ha estado "chupao", ¿verdad?

Laboratorio del Agente 9

JOYAS **700** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Probetas**

• **Beulah:** para conseguir este huevo tendrás que realizar bastantes pruebas de entrenamiento. Primero tendrás que destruir todas las dianas y los rinocs inmóviles; a continuación tendrás que destruir todas las dianas e impedir que salgan más rinocs de las salas de entrenamiento. Después dispara a los paneles de rinocs y tras esto liquidar a unos cuantos pajarracos. Tu entrenamiento se verá recompensado con uno de los bebés dragón.

• **Rowan:** tras esta prueba, vuelve a eliminar a los pájaros utilizando la mira de tu arma láser y sigue a continuación al profesor para poder deshacerte de los rinocs con armadura. Para esto, tienes que usar la munición especial. Acuérdate de recargar el arma.

• **Tony:** en la misma zona en la que se encuentra la caja con las bombas, podrás ver a la izquierda una sala cerrada con rayos láser; apunta una de las bombas al dispositivo rojo y accederás a un nuevo minijuego. Con ayuda de la mirilla telescópica de tu arma, dispara a los seis barcos que hay en el mar. El último te dará como premio el huevo de dragón.



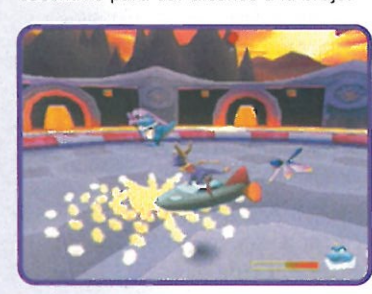
Para capturar las barcas, espera a que se paren y utiliza la vista subjetiva. De este modo no se escapará ni uno... je, je.

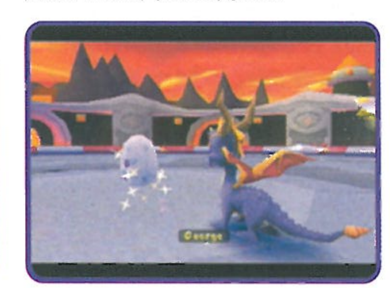
Guarida de la Bruja



HUEVOS **1**
ALIMENTO **Ovejas**

• **George:** ha llegado la la hora de enfrentarse por fin con la malvada bruja. Para empezar, tienes que evitar sus ataques corriendo todo lo que puedas. Después, busca los cañones que te lanza el Agente 9 para poder dispararla. Cuando hayas conseguido alcanzarla unas cuantas veces, tendrás que usar una especie de carros de combate, con los que te podrás mover y así seguir fácilmente a la bruja, para poder golpearla unas cuantas veces más. El instrumento que deberás usar será un ovni; con este objeto sí que te podrás mover libremente por todo el escenario para dar alcance a la bruja. Sinceramente, viendo lo visto podemos afirmar sin lugar a dudas, que no es de ninguna manera uno de los enemigos más difíciles que aparece en todo el juego. Los hay peores, ¿o no?







Mundos de Sparx

Criadero de Cigalas

JOYAS **200** / HUEVOS **1**

• **Nora:** tienes que entrar ahora en el mundo de Sparx que se encuentra en Amaneceres Primaverales y ponerte a limpiar la zona de cigalas. Para que los ataques de nuestra libélula sean más efectivos, Sparx tendrá que alimentarse con mariposas de colores; según sea su color, así cambiarán los ataques (se accionan pulsando ✖). Avanza por el pequeño mundo, buscando las llaves de colores para poder abrir las puertas que te llevarán al enemigo final. Cuando consigas derrotarle, podrás obtener el preciado huevo de dragón.

• **Consejos:** Las cajas cubiertas por un campo de fuerza no podrás desactivarlas hasta que no pulses un interruptor que se encuentra tras la puerta amarilla. Intenta que Sparx no coma las mariposas que le dan vida si no se encuentra herido.





Ciudad Araña



JOYAS **200** / HUEVOS **1**

• **Tottie:** alcanza con la libélula uno de los huevos perdidos. Tus rivales serán las arañas, de todos los tamaños. Al igual que pasaba en el mundo anterior, tienes que buscar las llaves para abrir las puertas de rayos láser hasta encontrar al enemigo final. Además también encontrarás mariposas de varios colores con las que cambiará la munición de Sparx.



• **Consejo:** al enfrentarte con el enemigo final, puedes retroceder y buscar mariposas verdes. Así la victoria será más rápida. Para desactivar los campos de fuerza que rodean las cajas de arañas, busca un interruptor verde; no están demasiado lejos.

Arrecife Estrellas de mar

JOYAS **200** / HUEVOS **1**

• **Ahnashawn:** tienes que avanzar por el caminito marcado, abriendo las puertas y eliminando a los enemigos acuáticos, hasta llegar al enemigo final de este nivel. Te costará un poco vencerlo, pero tranquilo, colócate detrás de la manta acorazada y dispara siempre a su espalda (si te colocas delante la que disparará será ella). Cuando le hayas quitado aproximadamente la mitad de la vida, se dividirá en dos y los dos nuevos enemigos escupirán mantitas pequeñas que te harán la vida imposible. Busca ahora las esquinas para disparar cómodamente a tus enemigos y huye lo más rápido que puedas cuando los veas demasiado cerca (aprieta el cuadrado para conseguir correr más). Una vez te hayas dejado el pulgar pegado al botón, obtendrás tu recompensa, la cuál no será otra que el huevo perdido.





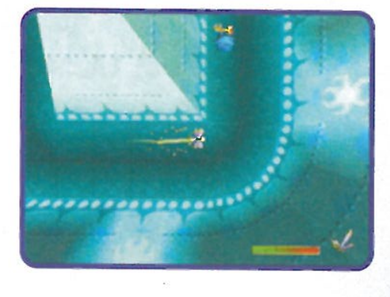




Fábrica de insectos

JOYAS **200** / HUEVOS **1**

• **Anabelle:** cuando consigas vencer a la bruja, busca el portal de Sparx en la montaña de medianoche. Como en todos los demás mundos, tendrás que conseguir las llaves para abrir las puertas y buscar las mariposas de distinto color, para conseguir distinta munición (aunque en este nivel serán un poco escasas).
Las llaves las tienen los escarabajos, así que tendrás que embestirles para poder seguir avanzando por el mini mundo. Una vez recojas todas las joyas y abras la última puerta, tendrás que enfrentarte al enemigo final, ¡un ciempiés!
Para vencerle, te daremos algunos consejos prácticos. Por ejemplo, nunca le ataques de frente, y, si lo haces, prepárate para esquivar sus rayos. Intenta pegarte a su cola y dispara mientras da vueltas sobre si mismo (supuestamente, tendrás que quedar dentro del círculo para tener todo a tiro). Cuando le quites más de la mitad de vida, el enemigo se dividirá en dos. Deberás perseguirlos muy de cerca y de uno en uno para acabar con ellos cuanto antes y conseguir el último huevo perdido.

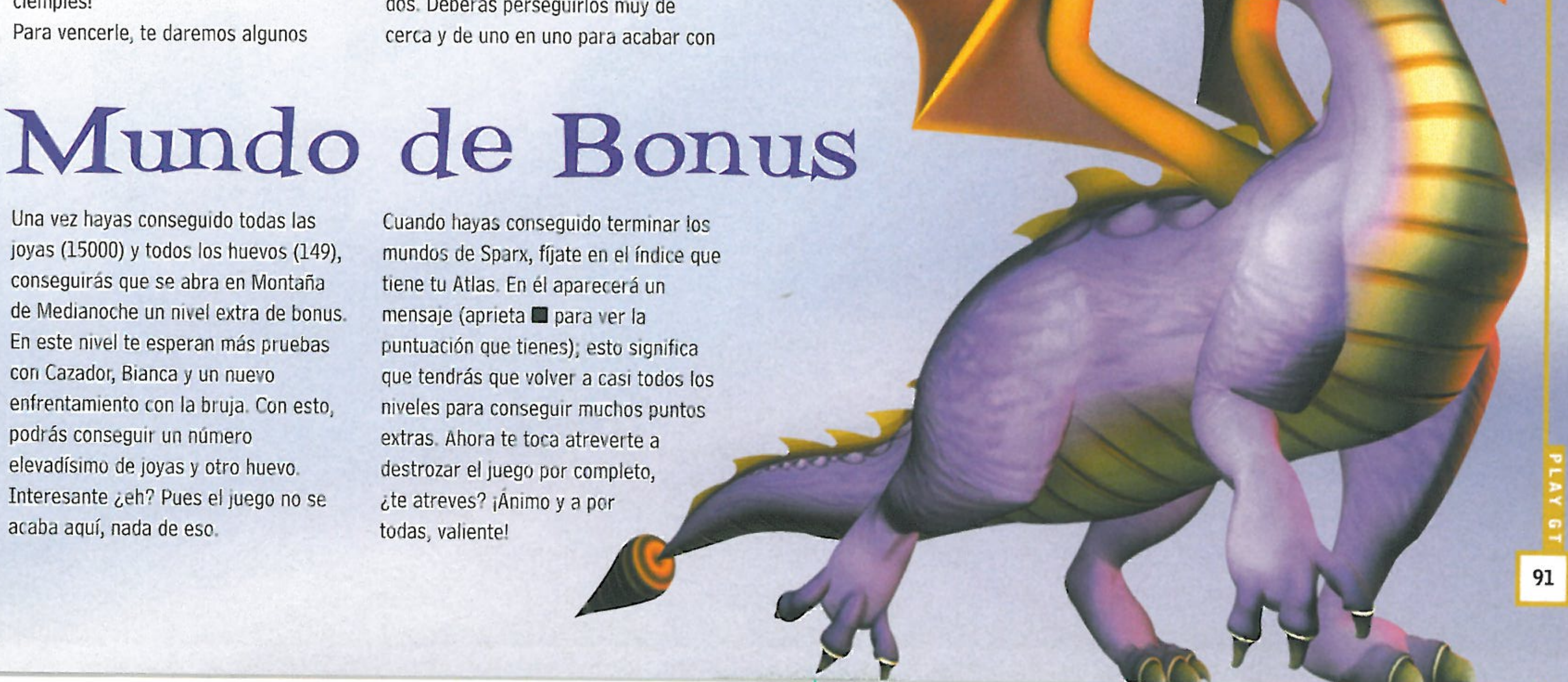




Mundo de Bonus

Una vez hayas conseguido todas las joyas (15000) y todos los huevos (149), conseguirás que se abra en Montaña de Medianoche un nivel extra de bonus. En este nivel te esperan más pruebas con Cazador, Bianca y un nuevo enfrentamiento con la bruja. Con esto, podrás conseguir un número elevadísimo de joyas y otro huevo. Interesante ¿eh? Pues el juego no se acaba aquí, nada de eso.

Cuando hayas conseguido terminar los mundos de Sparx, fíjate en el índice que tiene tu Atlas. En él aparecerá un mensaje (aprieta ■ para ver la puntuación que tienes); esto significa que tendrás que volver a casi todos los niveles para conseguir muchos puntos extras. Ahora te toca atreverte a destrozar el juego por completo, ¿te atreves? ¡Ánimo y a por todas, valiente!



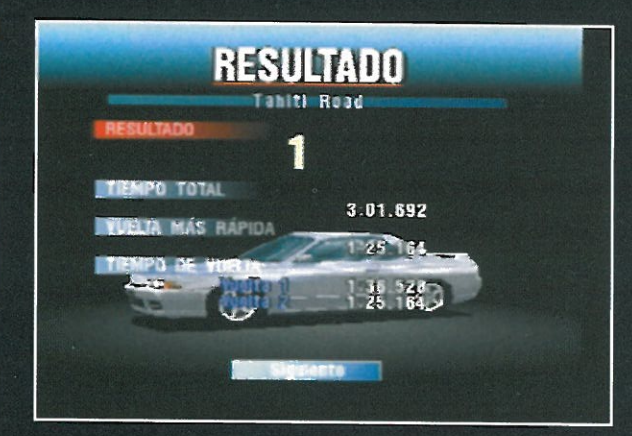


TODOS LOS FANÁTICOS DE LA VELOCIDAD Y LA CONDUCCIÓN ATREVIDA, NO PUEDEN DÁRSELAS DE TALES SIN HABER JUGADO AL GRAN TURISMO 2, LA "BIBLIA" CONSOLERA DE LA CONDUCCIÓN. SI AÚN NO HAS TENIDO EL PRIVILEGIO DE PONERTE TRAS EL VOLANTE DE ESTE FANTÁSTICO JUEGO, O SIMPLEMENTE QUIERES VOLVER A REVIVIR TODAS SUS INCREÍBLES Y TREPIDANTES PRUEBAS, TE ECHAMOS UNA MANO CON ESTA GUÍA, YA NO DIRÁN QUE ERES UN PELIGRO AL VOLANTE.

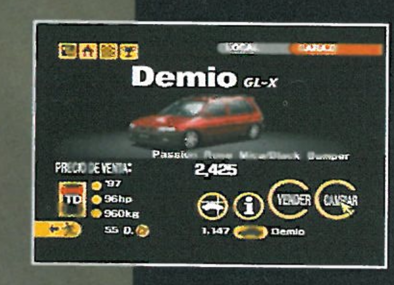
Consejos prácticos

para empezar con buen pie

Nuestro camino empieza en el Este de la ciudad, única zona en la que podemos adquirir coches usados. ¿Qué por qué vamos a por un coche usado viendo los modelos que hay en el mercado? Pues porque sencillamente los modelos nuevos a los que podemos optar con nuestros escasos créditos iniciales son muy poco potentes. Dentro del mercado de segunda mano hay varios modelos que merece la pena adquirir para empezar. Lo mejor es que te des una vuelta por esta zona de la ciudad y tú mismo elijas (fíjate siempre en la potencia) No obstante vamos a hacerte unas sugerencias por si estas algo "despistadillo". A nuestro juicio, la mejor adquisición que puedes hacer en estos momentos tan



prematuros es el Nissan Skyline GTS-t Type M. Tiene una relación potencia-precio realmente buena. Con los casi 2.700 créditos sobrantes podemos comprar alguna que otra pieza para mejorar nuestro primer coche (como el ordenador) o guardarlos para el futuro. Con este coche en vuestro poder podréis acceder a los primeros circuitos de la Liga y a ciertos eventos especiales, empezando a ganar coches y dinero. Otra opción para empezar, aunque más arriesgada, es hacerse con un Mazda Demio también de segunda mano. Este coche es más caro y tiene bastante menos potencia (98hp) que el Skyline, pero con él podremos acceder a la Copa de "K" Ultraligeros, conseguir todos sus premios y comenzar así nuestro glorioso tránsito por todas las pistas. Esto no son más que sugerencias. Vosotros mismos podréis encontrar muchas estrategias alternativas para llegar a lo más alto.



Mejorar nuestros coches

Para sacarle todo el jugo a Gran Turismo 2 no basta sólo con ser hábil al volante. Los conocimientos en mecánica pueden ser muy útiles, sobre todo a la hora de ahorrar dinero. Nos explicamos. En ocasiones un modelo preparado para competición (tienen una [R] delante del nombre) es mucho más caro que un modelo básico con todas las mejoras. Nunca lograremos con mejoras igualar del todo la potencia del especial, pero a veces la diferencia de potencias es mínima en comparación con la diferencia de precios. Antes de comprar un modelo especial, aseguraos de que no es rentable mejorar el básico comprando las piezas correspondientes. No todos los modelos aceptan determinadas piezas. Tened en cuenta esto antes de adquirir un modelo nuevo. Las primeras mejoras que debéis incorporar están dentro de la opción motor. El ordenador y el rectificado de asiento de válvulas son de lo más imprescindible. El precio ronda los 8.000 créditos. La siguiente fase de montaje debería incluir alguna de las fases del kit



Nissan, una buena elección.



Elementos modificables.



Modificaciones disponibles.



El Ordenador, imprescindible.



Rectificado de válvulas.

Las Licencias

Aunque algunos circuitos son de libre acceso, lo cierto es que la gran mayoría de los circuitos del modo Gran Turismo requieren una licencia concreta. Por eso os recomendamos que os hagáis con todas las licencias lo antes posible. De esta forma, además de adquirir la experiencia necesaria al volante, podréis olvidaros de las restricciones a la hora de acceder a ese o aquel circuito. En total hay seis carnés: B, A, C Internacional, B Internacional, A Internacional y Especial. Cada licencia consta de 10 pruebas. Leed cuidadosamente los consejos que el juego os da antes de comenzar cada prueba. Cada una de las licencias esconde, además, un coche. Para conseguirlo, debes conseguir el oro en todas las pruebas de cada carné.

CARNÉ B

Es el primero y el más básico. No vais a tener ningún problema en obtenerlo, especialmente si sois aficionados al género. En las tres primeras pruebas (las de aceleración y frenado) debes frenar antes o después en función de la potencia del vehículo. También encontraréis dos pruebas sobre curvas circulares, en las que os recomendamos que nunca perdáis de vista el trazo rojiblanco. Para el resto de las pruebas prestad atención a los consejos que dan antes de comenzar. Seguid fielmente las líneas amarillas (aunque tampoco hay que obsesionarse, ya que es posible superar la prueba sin seguir el camino que te marca la línea). Si conseguís el oro en las diez pruebas, obtendrás un **Spoon S2000**.







CARNÉ A

La primera prueba puede que os recuerde a las primeras del carné B. Consiste en una frenada a alta velocidad, algo a tener en cuenta a la hora de calcular la distancia de frenado. Habrá también curvas intermedias, en las que hemos de aprender las particularidades y diferencias que albergan los coches de tracción trasera con respecto a los de tracción delantera. Tomaremos contacto con los 4X4, vehículos estables pero con escaso rendimiento en las curvas. También habrá que superar una prueba con un viraje de 90º, algo a dominar, ya que hay muchas de este tipo a lo largo de los diversos circuitos. Sigue las líneas amarillas para obtener una buena puntuación. El premio por los 10 oros es un **Dodge Concept**.







CARNÉ IC

Practicad los virajes en horquilla hasta dominarlos del todo, ya que también hay muchas curvas que parecen abiertas pero que luego se van cerrando. En ellas es fácil entrar pero no tanto salir. Lo ideal es acercarse al borde interior a medida que giras y luego aprovechar en cuanto veas la recta. Luego nos encontramos con las curvas en forma de U, una de las secciones más complicadas, y más si no hay visibilidad y tienes que utilizar la intuición para poder salir del paso. Además, tendréis ocasión de probar virajes en pistas (o, mejor dicho, en tramos) en las que luego tendréis que competir. Así que aprovechad para acostumbraros y memorizar esos tramos complicados. El coche oculto en esta ocasión es un **[R] Mitsubishi 3000GT**.







Turbo y con un Intercooler deportivo. El precio depende de varios factores pero no se alejará de los 40.000 créditos. Otras piezas útiles son el silenciador y el filtro de aire de competición. Lo normal es que esto no pase de los 8.000 créditos. Si el motor del coche que estéis mejorando no es de aspiración atmosférica, éstas son casi todas las mejoras de potencia que podéis llevar a cabo. Las siguientes compras pueden variar en función de la potencia conseguida. Os recomendamos que compréis también algunos elementos de la Transmisión, como el eje de transmisión de carbono o el volante motor de competición. Con esto, mejoraremos sensiblemente la estabilidad del coche por 8.000 créditos. Para mejorar la deceleración del vehículo (y así no perder el control del mismo), os recomendamos el Kit de frenos sport y el Regulador de frenada, por un precio que no debe pasar de los 16.000 créditos. Podemos acometer las tres fases de la Reducción de peso y las Modificaciones de los vehículos de competición. Este lujo os saldrá por unos 100.000 créditos. Esta lista de modificaciones es genérica y no todos los coches aceptan estas mejoras. Nos dejamos en el tintero otras modificaciones que también son adecuadas pero que son, a nuestro juicio, más accesorias (lo que no quita para que os apetezca gastaros vuestro dinero en unas bonitas llantas de aleación y así lo hagáis). Una último consejo: a la hora de adquirir una determinada pieza, fijaos en el incremento de la potencia que esa pieza va a dar al coche, ya que dos repuestos que proporcionan el mismo incremento de potencia pueden tener precios muy diferentes.



Coloca un buen Silenciador.



Eje de transmisión, decisivo.


Puedes elegir varios volantes.



El Kit de frenos es obligatorio.



Reduce el peso del chasis.

CARNÉ IB

Con esta licencia ya se ponen las cosas dificilillas. Tomarás contacto con las pistas de tierra. Aprended bien la técnica del derrape con las ruedas traseras, es básica para tomar bien las curvas en los rallies. Practica fintas y contravirajes, tanto con vehículos de tracción delantera como con otros de tracción trasera. También nos encontraremos con dos pruebas realmente bonitas; nos referimos a los dos slaloms, uno de alta velocidad y el otro de baja, en los que demostraremos la habilidad que hemos adquirido tras tantas pruebas. Debes aprender la relación entre el ritmo de aceleración y los giros (si reduces la velocidad el coche derrapa y si pisas el acelerador se estabiliza). Además, visitaréis por primera vez el temido sacacorchos de Laguna Seca. Un **[R]Honda del Sol LM** os espera al conseguir los oros.









CARNÉ IA

La primera prueba de esta licencia es una vieja conocida por todos a estas alturas. Se trata de las curvas circulares, pero esta vez con un coche de tracción trasera de gran potencia. El objetivo es aprender a evitar los sobrevirajes y correspondientes trompos. Usad la técnica del contraviraje, que ya deberíais dominar. Conduciremos algún que otro potente 4x4. Las pruebas de escalada y descenso son espectaculares. En la primera de ellas tendremos ocasión de probar nada más y nada menos que un... ¡¡¡Suzuki Escudo!!! El Escudo es, sin lugar a dudas, el coche más potente de todo el juego y, créenos, uno de esos modelos que bajo ningún concepto os podéis perder. Para terminar, volveréis al sacacorchos de Laguna Seca, pero esta vez con un Nissan R390 GTI del 98. La gran potencia del coche hace que tengamos que tener cuidado a la hora del pisar el acelerador. Si superáis todas estas pruebas, podréis acceder a la ultima licencia. Podréis ganar un **[R] Mitsubishi FTO** si os alzáis con los oros.







CARNÉ ESPECIAL

Está última licencia es un tanto atípica. No son tramos sino pistas completas lo que deberéis superar. Es el momento de poner en práctica todo lo que habéis aprendido previamente, pues os va a hacer falta ya que nos es nada fácil superar los tiempos de cada prueba. Hay que dar una vuelta completa en cada circuito. Una vez obtenida esta licencia podréis acceder a una nueva modalidad, el Sintetizador de Eventos, que aparecerá dentro del menú de la Liga Gran Turismo. Esta nueva modalidad creará de forma aleatoria cuatro tipos de torneos distintos (principiante, intermedio, avanzado y profesional). El premio por superarlos es una buena cantidad de dinero. Merece la pena participar. El último coche-premio es un **[R]Toyota GT-One del 99**.

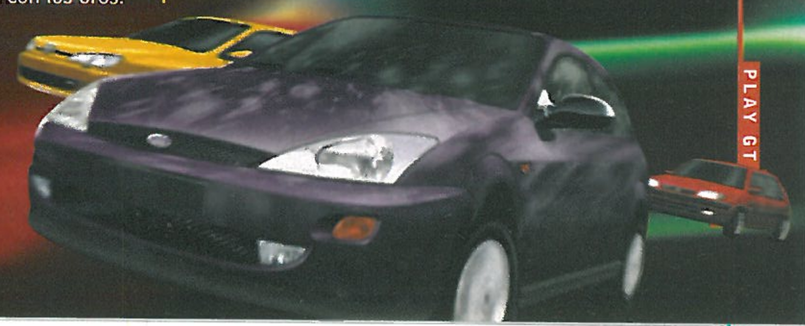








Una vez que ya tenemos nuestro primer coche adquirido con los 10.000 créditos iniciales y las correspondientes licencias en nuestro poder, ya podemos empezar a competir en los diversos eventos. Podemos elegir entre cuatro opciones: Evento Especial, Liga Gran Turismo, Evento de Tierra y Resistencia.



Evento especial

Ésta es la opción ideal para empezar, no sólo porque estas competiciones son las que más coches te van a reportar sino porque sus primeros circuitos son de lo más asequible. Presta atención a dos circunstancias. La primera es la licencia requerida para participar en la competición. Si has seguido nuestro consejo y has obtenido todos los permisos, no tendrás que preocuparte por esto. La segunda es el límite de potencia para la prueba. Ten presente este aspecto, porque es un suicidio presentarte en una carrera con un límite de 690 hp con un coche de 345 hp (por ejemplo). Trata de que la potencia de tu coche se acerque lo más posible a este límite. Lo mejor es que antes de comenzar la carrera, deis una vuelta de prueba por el circuito, para conocer todos sus detalles y tramos complicados. A continuación os ofrecemos un tabla con todos los circuitos de esta opción con los límites de potencia, la licencia requerida, el premio (los créditos y el vehículo) y el dinero que podrás obtener si vendes el modelo que has ganado.

TORNEO	LICENCIA	CIRCUITO	LIMITE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	PREMIO COCHE	PRECIO VENTA
Copa Sunday	Libre	Tahiti Road	Sin límite	------	3.000 créditos	------
	Libre	High-Speed Link	Sin límite	------	4.000 créditos	------
	Libre	Red Rock Valle	Sin límite	------	5.000 créditos	------
Copa Clubman	Libre	Roma Short Course	Sin límite	------	5.000 créditos	------
	Libre	Grindelwald	Sin límite	------	6.000 créditos	------
	B	Roma City Course	Sin límite	------	7.000 créditos	------
Reto TD (Tracción Delantera)	B	Tahiti Road	295hp	5.000 créditos	Mugen Accord SiR-T	7.000 créditos
	A	Mid-Field	345hp	6.000 créditos	Tom's T111	5.500 créditos
	IC	Trial Mountain	394hp	7.000 créditos	Mugen Prelude Type-S	7.500 créditos
Reto TT (Tracción Trasera)	A	Clubman Stage R5	295hp	5.000 créditos	Sileighty	2.000 créditos
	IC	Special Stage R5	443hp	6.000 créditos Nismo 270R	10.000 créditos	
	IB	Mid-Field	493hp	7.000 créditos	Mazda RX-7 GT-C '99	11.250 créditos
Reto de tracción central	IC	Grand Valley West Course	345hp	5.000 créditos	TRD 2000 GT	7.500 créditos
	IB	High Speed Link	493hp	6.000 créditos	Tom's T2020	7.500 créditos
	IA	Red Rock Valley	591hp	15.000 créditos	R]GT40 Race Car	250.000 créditos
Reto 4X4	A	Seattle Short Course	345hp	5.000 créditos	Legacy Wagon GT-B '96	5.150 créditos
	IC	Seattle City Course	394hp	6.000 créditos	Nismo 400R Preceiding Model	20.000 créditos
	IB	Laguna Seca	690hp	15.000 créditos	Mine's R32.5 Skyline GT-R	18.750 créditos
Copa de "K" ultraligeros	Libre	Roma Short Course	147hp	5.000 créditos	Mugen Beat	2.000 créditos
	B	Seattle Short Course	98hp	6.000 créditos	Mazda Demio A-spec '97	3.750 créditos
	A	Tahiti Road	98hp	7.000 créditos	Mugen CRX II	2.500 créditos
Copa de Coches Compactos	B	Roma Cityt Course	246hp	4.000 créditos	Vitz F '99	2.320 créditos
	B	Seattle Short Course	246hp	4.000 créditos	Clio 16V	5.595 créditos
	B	Autumn Ring	295hp	4.000 créditos	Lupo 1.4	4.172 créditos
Copa de coches de lujo de 4 puertas	A	Roma City Course	394hp	5.000 créditos	Accord Type-R	10.000 créditos
	IC	Special Stage R5	493hp	6.000 créditos	Chaser TRD Sports X30	10.000 créditos
	IB	High Speed Link	591hp	10.000 créditos	GT-R 4 Door Tuned by Nismo	12.500 créditos
Copa de Coches Potentes	IA	Seattle Short Course	sin límite	7.000 créditos	PT Spyder	25.000 créditos
	IA	Seattle City Course	sin límite	8.000 créditos	Cobra 427 '67	75.000 créditos
	IA	Laguna Seca	sin límite	10.000 créditos	Dodge Phaeton 25.000 créditos.	
Copa mundial de deportivos descapotables	A	Tahiti Road	246hp	7.000 créditos	MX-5 Miata A Spec	7.000 créditos
	IB	Grindelwald	345hp	8.000 créditos	MR-S Show ´97	12.500 créditos
	IA	Trial Mountain	591hp	15.000 créditos	[R]Concept Car LM Edition	125.000 créditos
Copa de Coches Antiguos	A	Tahiti Road	246hp	7.000 créditos	Mugen CR-X III	3.000 créditos
	A	Roma City Course	295hp	7.000 créditos	Lotus Europa	20.000 créditos
	IC	Grindelwald	394hp	8.000 créditos	Toyota XYR '99	12.500 créditos
Copa Wagon	B	Roma Short Course	394hp	5.000 créditos	Subaru Impreza STi '98	6.300 créditos
	A	Super Speedway	394hp	6.000 créditos	Mugen Accord Wagon	6.250 créditos
	IC	Special Stage R5	394hp	7.000 créditos	Stagea 260RS Tuned by Nismo	12.000 créditos





















TORNEO	LICENCIA	CIRCUITO	LIMITE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	PREMIO COCHE	PRECIO VENTA
Copa Wagon	B	Roma Short Course	394hp	5.000 créditos	Subaru Impreza STi '98	6.300 créditos
	A	Super Speedway	394hp	6.000 créditos	Mugen Accord Wagon	6.250 créditos
	IC	Special Stage R5	394hp	7.000 créditos	Stagea 260RS Tuned by Nismo	12.000 créditos
Copa deportivos de los años 80 (Nota: 3 vueltas por cada circuito)	A	Trial Mountain	197hp	7.000 créditos	Mugen Ferio	5.750 créditos
	IC	Special Stage R5	345hp	7.000 créditos	Mugen CR-X III	3.000 créditos
	IB	Deep Forest	345hp	8.000 créditos	Mugen Civic Type-R	6.250 créditos
	IB	Seattle Circuit	394hp	8.000 créditos	Mugen Integra Type-R	7.500 créditos
	IB	Tahiti Road	394hp	10.000 créditos	[R]Skyline Silhouette	125.000 créditos
Trofeo de vehículos Grand Touring (Nota: 3 vueltas por cada circuito)	IC	Red Rock Valley	394hp	10.000 créditos	[R]Daisin Silvia GT '99	125.000 créditos
	IB	Grand Valley	493hp	20.000 créditos	[R]Mugen NSX GT	250.000 créditos
	IA	Mid-Field	591hp	30.000 créditos	[R]Unisia GT-R GT '99	250.000 créditos
Copa de deportivos puros (Nota: 3 vueltas por cada circuito)	A	Laguna Seca	394hp	7.000 créditos	Angel T01	12.500 créditos
	IC	Deep Forest	443hp	8.000 créditos	ZZIII	12.500 créditos
	IB	Trial Mountain	591hp	10.000 créditos	Tuscan Speed 6	125.000 créditos
Copa de Nº1 con motores aspirados	IA	Autumn Ring	sin límite	50.000 créditos	el coche varía	------
	IA	Grindelwald	sin límite	50.000 créditos	el coche varía	------
	IA	Laguna Seca	sin límite	50.000 créditos	el coche varía	------
Nota: 3 vueltas por circuito. El coche que vamos a obtener tras ganar la carrera puede ser cualquiera de estos cuatro: Spoon Integra Type-R (9.500 créditos) / Spoon Civic Type-R (7.500 créditos) MX-5 Miata B Spec (3.000 créditos) / MX-5 Miata C Spec (12.500 créditos)						
Copa de Nº1 con motores turbo ajustados	IA	Special Stage R5	sin límite	50.000 créditos	el coche varía	------
	IA	Carrera de prueba	sin límite	50.000 créditos	el coche varía	------
	IA	Deep Forest	sin límite	50.000 créditos	el coche varía	------
Notas: 3 vueltas por circuito. El coche que vamos a obtener tras ganar la carrera puede ser cualquiera de estos tres: Mine's R33 Skyline GT-R (18.750 c.) / [R]R33 Drag GT-R (250.000 c.) Nismo 400R (20.000 c.)						
Campeonato de las estrellas de Gran Turismo (Nota: 5 vueltas por cada circuito)	IA	Super Speedway	sin límite	50.000 créditos	Mine's Lancer Evo V	13.750 créditos
	IA	Special Stage R5	sin límite	50.000 créditos	Mine's R34 Skyline GT-R	20.000 créditos
	IA	Red Rock Valley	sin límite	50.000 créditos	TVR Speed 12	500.000 créditos
	IA	Roma City Course	sin límite	50.000 créditos	[R]ZZII	250.000 créditos
	IA	Laguna Seca	sin límite	50.000 créditos	R390 GT1 Road Car '97	250.000 créditos
Campeonato de coches Touring	IB	Apricot Hill	493hp	15.000 créditos	el coche varía	------
	IB	Trial Mountain	493hp	15.000 créditos	el coche varía	------
	IB	Laguna Seca	493hp	15.000 créditos	el coche varía	------
	IB	Deep Forest	493hp	15.000 créditos	el coche varía	------
	IB	Roma City Course	493hp	15.000 créditos	el coche varía	------
Nota: 3 vueltas por circuito. El coche que obtendremos tras ganar la carrera puede ser cualquiera de estos tres modelos: Tom's Supra (13.750 c.) / TRD 3000 GT (14.250 c.) / Camaro Z28 30th anniversary (7.000 c.)						
Campeonato GT 300	IB	Grand Valley East	591hp	15.000 créditos	el coche varía	------
	IB	Laguna Seca	591hp	15.000 créditos	el coche varía	------
	IB	Deep Forest	591hp	15.000 créditos	el coche varía	------
	IB	Mid Field	591hp	15.000 créditos	el coche varía	------
	IB	Apricot Hill	591hp	15.000 créditos	el coche varía	------
Nota: 5 vueltas por cada circuito. En este Campeonato, debemos disputar las cinco carreras de forma seguida, sin posibilidad de grabar la partida al acabar un circuito. En cada una de las pistas obtendremos una serie de puntos dependiendo de nuestra posición al finalizar la carrera. Si al completar los cinco circuitos quedamos en primera posición, ganaremos 100.000 créditos y uno de estos cuatro coches: [R]Momo MR2 GT '99 (125.000 créditos) / [R]Weds Celica GT '99 (125.000 créditos) / [R]BP Trueno GT '99 (125.000 créditos) / [R]Zanavi Silvia GT '99 (125.000 créditos). Para conseguir los tres modelos restantes debéis repetir el Campeonato cuantas veces sea necesario, ya que los coches cambian aleatoriamente.						
Campeonato GT 500	IA	Laguna Seca	sin límite	50.000 créditos	el coche varía	------
	IA	Super Speedway	sin límite	50.000 créditos	el coche varía	------
	IA	Roma City Course	sin límite	50.000 créditos	el coche varía	------
	IA	Trial Mountain	sin límite	50.000 créditos	el coche varía	------
	IA	Apricot Hill	sin límite	50.000 créditos	el coche varía	------
Nota: 5 vueltas por cada circuito. Al igual que el Campeonato anterior, tenemos que disputar las 5 carreras de forma seguida sin poder salvar entre una y otra. Si al completar los 5 circuitos quedamos en primera posición, obtendremos 200.000 créditos de bonificación y uno de estos cuatro coches: [R]Arta GT-R GT '99 (250.000 créditos) / [R]Cerumo Supra GT '99 (250.000 créditos) / [R]Takata NSX GT '99 (250.000 créditos)m [R]STP Viper GT '99 (250.000 créditos). Para conseguir el resto de los coches tendréis que volver a participar en el Campeonato.						











Liga Gran Turismo

Para afrontar con éxito las competiciones de esta opción, "exprime" bien los Eventos Especiales, ya que la potencia exigida en estas carreras es muy alta o no tiene límite. Ten en tu garaje un buen abanico de coches potentes para triunfar en la Liga. Dividiremos esta competición en tres fases diferentes, en función del territorio que ocupa cada una En la primera correremos en seis campeonatos nacionales; Japón, Francia, Italia, Estados Unidos, Inglaterra y Alemania. El premio por vencer en estas pruebas es dinero. Los coches de premio nos esperan más adelante. Para pasar a la segunda fase tienes que ganar en los trofeos anteriores. Tras lograrlo, accederás a los dos campeonatos regionales internacionales. No escatiméis y presentaros con una potente máquina. Además de dinero conseguiremos modelos nuevos. La última fase es la Liga Mundial, a la que llegaréis si habéis triunfado en los dos anteriores eventos. Ahora participaremos en cinco carreras de forma consecutiva y sin poder salvar la partida entre una y otra. Por cada carrera ganada nos darán 25.000 créditos, y otra bonificación en metálico al acabar. Y no nos olvidamos de los coches. En esta última fase obtendréis algunos de los mejores modelos de todo el juego. A continuación os ofrecemos una tabla con todos los datos de esta modalidad.

CAMPEONATOS NACIONALES

TORNEO	LICENCIA	CIRCUITO	LIMITE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	PREMIO COCHE	PRECIO VENTA
Japón	B	Mid Field	197hp	4.000 créditos	------	------
	A	Mid Field	295hp	5.000 créditos	------	------
	A	Mid Field	345hp	7.000 créditos	------	------
Francia	B	Tahiti Road	246hp	4.000 créditos	------	------
	A	Tahiti Road	295hp	5.000 créditos	------	------
Italia	B	Roma Short Course	197hp	4.000 créditos	------	------
	A	Roma City Course	295hp	5.000 créditos	------	------
	B	Laguna Seca	246hp	4.000 créditos	------	------
	A	Laguna Seca	295hp	5.000 créditos	------	------
	A	Laguna Seca	394hp	7.000 créditos	------	------
Reino Unido	B	Trial Mountain	197hp	4.000 créditos	------	------
	A	Trial Mountain	345hp	5.000 créditos	------	------
	A	Trial Mountain	394hp	7.000 créditos	------	------
Alemania	B	Deep Forest	216hp	4.000 créditos	------	------
	A	Deep Forest	295hp	5.000 créditos	------	------
	A	Deep Forest	443hp	7.000 créditos	------	------

LIGA EUROPEA

TORNEO	LICENCIA	CIRCUITO	LIMITE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	PREMIO COCHE	PRECIO VENTA
	IB	Apricot Hill	591hp	10.000 créditos	[R]Castrol Supra GT´96	250.000 créditos
	IB	Grand Valley	591hp	10.000 créditos	[R]Zexel Skyline GT´97	250.000 créditos
	IB	Roma City Course	591hp	10.000 créditos	[R]Kure R33 GT´97	250.000 créditos

LIGA DEL PACÍFICO

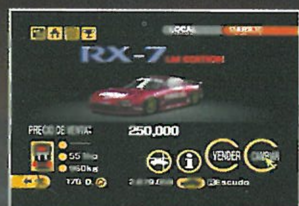
TORNEO	LICENCIA	CIRCUITO	LIMITE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	PREMIO COCHE	PRECIO VENTA
	IB	Mid-Field	542hp	10.000 créditos	[R]Nissan 300ZX GTS´97	250.000 créditos
	IB	Seattle City Course	542hp	10.000 créditos	[R]Mazda RX-7 LM Edition	250.000 créditos
	IB	Laguna Seca	542hp	10.000 créditos	[R]Drag 180SX	250.000 créditos

LIGA MUNDIAL GRAN TURISMO

TORNEO	LICENCIA	CIRCUITO	LIMITE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	PREMIO COCHE	PRECIO VENTA
	IA	Trial Mountain	sin límite	25.000 créditos	el coche varía	------
	IA	Laguna Seca	sin límite	25.000 créditos		------
	IA	Apricot Hill	sin límite	25.000 créditos	el coche varía	------
	IA	Roma City Course	sin límite	25.000 créditos	el coche varía	------
	IA	Midfield Raceway	sin límite	25.000 créditos	el coche varía	------

Nota: Son cinco vueltas por circuito. Como sucede en las últimas competiciones de los Eventos Especiales, las cinco carreras se disputan de forma seguida, sin poder salvar entre una y otra.
Si al acabar el quinto circuito somos los vencedores, obtendremos una bonificación de 150.000 créditos, además de uno de estos cuatro coches: [R]Castrol Mugen NSX GT '99 (250.000 créditos) / [R]R390 GT1 LM Race Car '99 (500.000 créditos) / [R]Calsonic GT-R GT '99 (250.000 créditos) / [R]GT-ONE '98 (500.000 créditos). Para conseguir los restantes modelos, tendremos que volver a participar en la Liga mundial.











Los otros eventos:

Tierra y Resistencia

El modo Evento de Tierra sin duda hará las delicias de todos los aficionados a los rallies. Deberás tener un coche adaptado con las piezas correspondientes para poder participar en esta prueba: neumáticos de tierra, potencia adecuada y demás aspectos. A lo largo de las 9 competiciones correrás contra un sólo participante y sólo una vuelta por circuito. La bonificación económica es importante, pero no tanto como en el modo Resistencia, donde las recompensas son mucho mayores (aunque el esfuerzo tampoco es nada comparable).

Efectivamente, en el modo Resistencia deberéis hacer acopio de toda vuestra paciencia, pues las pruebas de esta modalidad pueden durar mucho, mucho tiempo. Si sois lo suficientemente hábiles y pacientes y utilizáis los boxes con sabiduría, podréis alzaros con la victoria. En la Great Valley Raceway correrás 300 kilómetros y, si vences, obtendrás 500.000 créditos y un **[R]Impreza Rally**. En la siguiente competición obtendrás idéntico beneficio pero corriendo 100 kilómetros menos. El coche que ganarás como premio es el **[R]Dodge Viper GTS-R.** En Seattle tendrás correr 100 millas. El premio: un excelente **[R]Ford Escort Rally** y 150.000 créditos. La cuarta competición se desarrolla en Laguna Seca. Son 200 millas y el premio es 350.000 créditos y un **[R]Celica Rally**. En Roma correrás 2 horas y ganarás, además de 300.000 créditos, un **[R]Toyota Altezza LM**. Mientras, en Trial Mountain, por la victoria, tras 30 largas vueltas, obtendrás un potente **[R]Denso Sard Supra** más 150.000 créditos. Por último, en la Special Stage, pista en la que tendrás que correr durante toda la noche (50 vueltas) y por la que podrás obtener un **[R]TVR Cerbera LM** y 350.000 créditos.











El Modo Arcade

Si cargáis el modo Arcade sin tener ninguna licencia en vuestro poder, lamentablemente sólo podréis jugar en un limitado número de circuitos. Sin embargo, a medida que vayáis consiguiendo las sucesivas licencias que el juego nos ofrece, nuevos circuitos se irán abriendo, incluidos los eventos de tierra. Por otro lado, si concluís también con éxito la Liga Mundial de Gran Turismo, aparecerá un mensaje en el que se nos indica que se ha abierto una nueva opción en el disco Arcade. Tras cargar ese disco podréis entrar ahora en la opción Bonificaciones. Bajo el listado de circuitos veréis una pequeña ventana que pone "Siguiente". Pulsad ahí y contemplad la secuencia con los títulos de crédito. Os lo habéis ganado, campeones.



Esta es la última sorpresa que os reserva el juego, una vez lo hayáis terminado. Disfrutádla.



ENTER ELECTRO SPIDER-MAN 2

De nuevo los villanos tratan de acabar con la paz del mundo. Su ambición de poder no tiene límites y no conocen otra cosa, pero Spiderman está ahí para evitar que se salgan con la suya. La misión es difícil, pero sabemos que con vuestra dirección, y con la ayuda de esta guía, conseguiréis llevarla a buen puerto. ¡Temblad malvados!

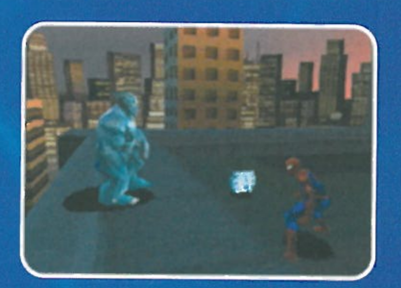
MOVIMIENTOS

- **Salto:** ✖
- **Puñetazo:** ■ (púlsalo varias veces para dar puñetazos combinados)
- **Patada:** ● (púlsalo varias veces para dar patadas combinadas)
- **Atrapar con telaraña:** ▲ (para atrapar a tus adversarios o activar interruptores)
- **Puñetazo en salto:** ✖ y ■
- **Patada en salto:** ✖ y ●
- **Agarrar:** ■+▲ ó ●+▲ (para agarrar a los adversarios por atrás)
- **Agarrar y dar puñetazo:** ■+▲ y ■
- **Agarrar y dar patada:** ●+▲ y ●
- **Pinchos de telaraña:** ▲+←
- **Cúpula de telaraña:** ▲+→ (crea una cúpula protectora)
- **Romper cúpula de telaraña:** ■ (púlsalo para romper la cúpula de telaraña y atacar a los enemigos)
- **Telaraña de impacto:** ▲+↑ (púlsalo para disparar una bola de telaraña)
- **Tirón con telaraña:** ▲+↓ (pulsa para atrapar a un enemigo en la telaraña y arrastrarlo; también para tirar de objetos)
- **Tirón con telaraña a la derecha:** ▲+↓ y →
- **Lanzarredes: R1** (púlsalo para lanzar telarañas e ir de muro en muro)
- **Tirón con telaraña hacia arriba:** ■ y ▲
- **Balanceo con la telaraña: R2** ó ✖+✖ (en modo Infantil)
- **Modo objetivo: L2** (selecciona el objetivo desde lejos y centra la cámara, manteniendolo pulsado)
- **Telaraña de impacto aérea:** ▲+↑ durante el balanceo (lanza telaraña de impacto mientras se balancea)
- **Telaraña de impacto con salto:** ✖ para saltar seguidamente, ▲+↑ en el aire



MISIONES

01. Enter the web-head





Esta es sólo una misión de entrenamiento. **El objetivo principal es seguir a Bestia. Para ello, sigue las interrogaciones y lleva a cabo la misión que te den.** Tras hablar con Bestia por primera vez, sigue la flecha saltando de edificio en edificio hasta que tu sentido arácnido comience a zumbar. Acaba con el tipejo y avanza a la siguiente interrogación. Apunta con tu telaraña a dos nuevos enemigos para borrarlos del mapa y, tras la nueva charla, recoge el **ítem de salud** y ve al siguiente edificio (siguiendo la dirección que te marcará la flecha) para acabar con otro enemigo. Sigue de edificio en edificio hasta llegar a uno con un enorme **cartel** en su azotea en el que pone: **"Vicurious Visions"**. Ve allí y elimina a los tres tipejos de la zona. Ve al edificio cercano siguiendo la flecha para acabar la misión.

02. Burglary interrupted

Nada más comenzar, acaba con los dos enemigos cercanos a ti y avanza por la calle a tu izquierda. Tras la primera esquina, a la derecha, hallarás un **coche** y dos nuevos bandidos. Acaba con ellos y **apaga el fuego del coche con tu telaraña (deberás hacer esto rápidamente, ya que debes apagar las ventanas de los dos lados del coche antes de que pase demasiado tiempo desde que apagas la primera).** Continúa avanzando por la calle hasta que des con un **local en llamas**. De nuevo, ocúpate de los dos enemigos y, rápidamente, lanza un tirón de telaraña contra la **boca de riego** que está situada frente al local ardiendo para apagarlo. A continuación, dirígete hacia los **callejones** que hay a la derecha de la calle donde te encuentras y enfréntate a cuatro enemigos que te tenderán una emboscada (no te preocupes, son poca cosa para nuestro héroe). Una vez que los hayas despachado y puesto a buen recaudo, lo que tienes que hacer es subir a lo alto del edificio que aparecerá en la escena cinemática y terminará el nivel.





03. Rooftops by night



Sube a la azotea del edificio donde estás y elimina al matón.
A continuación, muévete al edifico de enfrente y acaba con dos enemigos más. Tras ellos, deberás ocuparte de un nuevo "elemento poco amigable" cercano a una ametralladora. A continuación, destruye la mencionada ametralladora y continúa tu camino siguiendo la flecha de la pantalla. Una vez llegues al **puente colgante**, ocúpate de un nuevo enemigo y pasa por los cables del puente al otro lado para eliminar a un nuevo tipejo que se encuentra patrullando la zona. Recoge el **ítem de salud y de telarañas** y ve al edificio de enfrente, donde hallarás dos enemigos. Despáchalos y avanza al siguiente edificio, con dos nuevos enemigos, para desde allí llegar a una terraza con dos tipejos más. Acto seguido, sube por la pared para encontrar unas **telarañas** y para poder avanzar al siguiente edificio. Una vez llegues a él, elimina al tipejo que allí se encuentra y, rápidamente, pues estás siendo atacado por unas **ametralladoras**, acaba con ellas sin perder un momento. Dirígete a los edificios donde se encuentran (son tres ametralladoras, dos a la derecha de tu posición y una a la izquierda) y hazlas saltar por los aires. Acto seguido, ve al edificio en la dirección de la flecha, donde encontrarás un soldado y **salud** y desde allí avanza al tejado de unos almacenes.

04. Warehouse 66







Nada más comenzar la misión, trata de alcanzar una posición elevada en el lugar donde te encuentras.
Una vez estés en una posición que te proteja de todos los posibles ataques de los numerosos enemigos que pueblan el lugar, ve ocupándote de ellos uno a uno, utilizando para tal fin todo lo que puedas tus telarañas, sin olvidarte de no tocar el suelo en ningún momento, a no ser que la zona este libre de enemigos, claro está. Una vez que hayas conseguido deshacerte de todos los malos que tiene este nivel, habrás conseguido terminar la fase. Permanece atento y no te confíes.

05. Spidey vs Shocker

Antes que nada, debes saber que en tu enfrentamiento con este jefe hay un tiempo límite, acabado el cual terminará la misión de forma fallida.
Hay varias maneras de acabar con él; la primera es utilizar el tirón con telaraña sobre los contenedores suspendidos en el aire que hay sobre el escenario en el momento justo en el que Shocker pase debajo de ellos.
Otra forma de acabar con este enemigo es coger los barriles que hay en el escenario y lanzárselos sin parar. Si ves que le queda poca vida, intenta ataques de patada en salto sobre él, sabiendo que debes alejarte lo más rápido posible en cuanto le golpees.
De todas maneras, debes tener mucho cuidado con sus ataques sónicos, por lo que te recomendamos que no dejes de moverte en ningún momento, ya que si te alcanza con sus rayos te quitará un montón de vida y lo pasarás realmente mal, haznos caso...



06. Smoke screen

Ocúpate del soldado del tejado donde te encuentras. A continuación, sigue la flecha yendo de tejado en tejado hasta que veas una secuencia. Entonces **comenzará una cuenta atrás de 2:30 minutos. Para desactivar la bomba que tienes cerca de tí, tendrás que encontrar a los cuatro soldados que guardan las cuatro llaves de colores (roja, azul, verde y amarilla) y quitárselas. Los soldados se hayan repartidos por el escenario de la misión** y su posición cambia con cada partida, con lo que no te queda más remedio que buscarlos; de todas maneras, **suelen estar situados la mayor parte de las veces en las calles de la ciudad y no sobre los tejados.**
Lo más recomendable es que cada vez que encuentres una de las llaves, te dirijas a la bomba y



desactives el color que corresponde a la llave; esto sumará tiempo extra a la cuenta atrás y te permitirá seguir buscando con menos prisas, aunque tampoco te duermas precisamente. Una vez que hayas cogido las cuatro llaves y desactivado la bomba, la misión en este nivel habrá finalizado.



07. Hangar 18

La misión es muy sencilla, debes destruir las seis ametralladoras de la zona donde te encuentras, que como puedes ver no es nada extensa. La principal dificultad estriba en los soldados que las custodian.
Trata en un principio de terminar con ellos desde lejos utilizando siempre que puedas la telaraña y sin ser descubierto. Si alguno de los matones te descubre, seis de ellos se acercarán a las ametralladoras y la cosa se complicará cuando empiecen a dispararte. Si esto ocurre, aún no está todo perdido, pues **las ametralladoras tienen un rango de alcance que no incluye la parte trasera donde se encuentra el soldado que la maneja.** Si te disparan, atácales desde ese ángulo y los borrarás del mapa fácilmente.







08. Wind tunnel

Tu objetivo es detener el avión, parando las dos hélices con tus telarañas antes de que pueda llegar a estrellarse. Además, deberás evitar que choque contra el menor número de obstáculos posibles para que no acabe destruido a las primeras de cambio. Lo primero que debes hacer es adelantarle y dejar que se estrelle contra los tres primeros barriles. Destruye los dos que hay frente a la puerta utilizando la telaraña de impacto y abre la puerta en cuestión golpeando el **interruptor** a su derecha. A continuación, destruye el motor colgante a la izquierda dando un tirón de telaraña y acaba con los dos barriles cercanos a la siguiente puerta. Ábrela con el **interruptor** a su derecha y elimina a dos nuevos barriles. A continuación debes estar muy atento; espera a la avioneta y cuando pase a tu altura, lanza toda la telaraña que puedas a uno de sus motores hasta que lo detengas por completo. En ese momento y si lo has hecho bien, la avioneta comenzará a girar sobre sí misma y podrás parar fácilmente el segundo motor.







09. To catch a thief

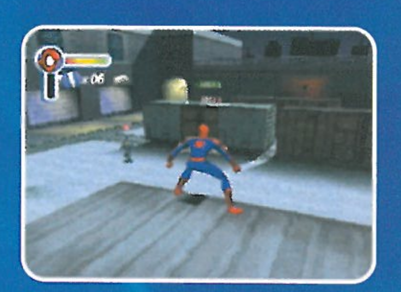
Avanza siguiendo la señal y procurando no perderla de vista en ningún momento, ya que podrías perderte.
Balancéate de edifico en edificio teniendo cuidado con los soldados con lanzacohetes y con mucha precaución de no tratar de ir a un edificio demasiado alejado, pues caerías al vacío sin remedio y fallarías en tu misión. **Lo más sencillo para superar sin demasiados problemas esta misión es que sigas simplemente la señal hasta que llegues al edifico del final, pero si quieres, puedes parar en ellos, eliminar a los soldados y recoger los jugosos ítems que te ofrecen; siempre sin perder de vista el radar que te indica en todo momento la lejanía del helicóptero enemigo respecto a Spidey.**



10. In darkest night







Avanza entre los contenedores y elimina a los guardias con precaución. A continuación, dirígete al **área 2** por un túnel en una esquina del lugar donde te encuentras y, una vez allí, ocúpate de tres guardias más. Ahora, ve al **panel** que hay en esa área, uno **con dos grandes botones y con luces verdes y rojas, y activa el botón de la izquierda** (esto servirá para abrir una puerta al final del nivel). Acto seguido, **vuelve al área 1 y activa el botón del panel a la derecha y luego el de la izquierda**; con esto ya tendrás abierta la puerta del final de la misión. Una vez hecho esto, ve al **área 3**, elimina a tres nuevos guardias y pasa sin problemas al **área 4**. Ahora, ocúpate de cuatro nuevos enemigos y **activa el interruptor del panel de esa área para abrir una enorme puerta y acabar el nivel.**

11. Heart of darkness

En el patio en el que te encuentras hay **dos cargadores de telarañas** y cinco guardias. En el siguiente, que está enfrente del primero, tras una pared habrá dos nuevos guardias y un **ítem de salud**. Ve a un nuevo patio a la derecha del anterior, elimina a dos enemigos más y recoge **dos nuevos cargadores de telaraña. Entra en la power room y activa el interruptor**. Entra por la puerta que has abierto, a la derecha de donde te encuentras, y llegarás a una sala en la que hay dos guardias y **tres interruptores. Activa el interruptor de la puerta número dos** y entra por ella. Una vez dentro, ocúpate de cuatro soldados y recoge **cargadores** y **salud** en la parte alta de la "plaza" donde te hallas. Sal a continuación por la **puerta número cinco** y, una vez fuera, acaba con cuatro nuevos guardias y entra por la puerta tras la grúa. Dentro, dale su merecido a dos nuevos enemigos y abre la **puerta número siete**. Lo único que te queda por hacer es entrar por ella.





12. Catch that train

Tendrás que tratar de llegar al tren que está por delante de ti sin perderlo, y luchando mientras tanto contra **Sandman**. Para hacer que desaparezca durante unos segundos, tírale los bidones y cajas del escenario hasta que se disuelva. A continuación, avanza por las vías hasta que des con una pared de arena; coge la **máquina de elevación** que hallarás cerca de ella y tírasela para echarla abajo. Sigue avanzando hasta la siguiente pared de arena. Cuando llegues a ella, Sandman rondará por ahí: tírale barriles y bidones hasta que le elimines y tira la **máquina elevadora** sobre la pared de arena para destruirla. Continúa tras el tren hasta que veas otra pared de arena. Sandman volverá a aparecer y deberás acabar con él. Tras hacerlo, utiliza la nueva **máquina de elevación** contra la pared (¿no es raro que siempre haya una junto a la pared?) y tírala abajo. A continuación, avanza tras el tren sin parar (no te detengas a luchar contra Sandman) hasta que lo alcances y ya está.





13. Gangland





Comienza tu misión acabando con los dos soldados frente a ti. A continuación, **lanza un tirón de telaraña al techo a tu derecha y tira de él para descubrir una trampilla.** Sube por ella y, cuando llegues a su final, **tendrás que asegurar el cable del ascensor apuntando con tu telaraña.** Tras asegurarlo, súbete a él y **activa el interruptor para liberar al rehén.** Sube unos metros y entra por la puerta del ascensor abierta a una sala donde deberás ocuparte de tres guardias. Avanza y **antes de entrar en la siguiente sala, sube al techo y desde allí lanza una telaraña contra el guardia que está delante de los dos rehénes** (ten cuidado de no acercarte demasiado o los mandará al otro barrio). Acto seguido, avanza a la siguiente sala y elimina rápidamente a los dos soldados que te saldrán al paso. Tras eso, **ve sin demorarte un segundo contra el soldado que hay a la izquierda de la sala, cerca de unas estanterías de libros y golpéale antes de que pueda hacerles algo malo a los rehénes.** Ahora, **lanza un tirón de telaraña contra una trampilla situada el techo del pasillo entre las estanterías y sube por el hueco** que has abierto. Una vez en el otro lado, elimina a un guardia y sube al techo; **desde allí, lanza una telaraña contra el guardia que custodia a dos rehénes y libéralos.** Rápidamente, ve a la derecha y **golpea a los dos nuevos enemigos que aparecerán antes de que disparen a los rehénes.** Acto seguido, **entra por el pasillo de la sala y entra en las dos puertas laterales** (a la derecha y a la izquierda) **para liberar a cuatro rehénes más.** Una vez hecho eso, entra en la puerta del final de la sala y acaba la misión.

14. Spidey vs Hammerhead




Te enfrentas a tu enemigo en un escenario circular, donde encontrarás un ítem de salud. Hammerhead no es un enemigo demasiado difícil, pero tampoco conviene confiarse. **Aléjate de él siempre que puedas y rápidamente date la vuelta y lánzale un tirón de telaraña para arrebatarle la ametralladora de las manos.** Aprovecha el momento en que vaya a por ella para asestarle una buena ración de golpes. Una vez consigas hacer esto tres veces, romperá una ventana y saldrá a la azotea. Allí, lo único que puedes hacer es coger un **recargador de telarañas.** No te quedes mucho tiempo y vuelve rápidamente al escenario interior donde luchabas antes. Cuando veas que Hammerhead esta cerca de ti, lánzale un nuevo tirón para arrebatarle el arma y terminarás con él para siempre.

15. Spidey in the machine




Tu primer movimiento será darte la vuelta y apretar el enorme botón rojo que encontrarás. Destruye ahora al robot volante con una patada voladora y dirígete a la izquierda para apretar el siguiente **botón.** Acto seguido, ve, de nuevo, a la izquierda, acaba con otro robot volante y activa el **último botón.**

A continuación, sal de la habitación en la que te encuentras, destruye al nuevo robot y recoge un **ítem de salud.** Dirígete a la izquierda y continúa hasta que llegues a una enorme habitación. Ve al final de la misma y recoge unas **telarañas eléctricas** con las que podrás acabar con los dos nuevos robots volantes. Ahora, **acércate al panel cercano al pasillo con los láseres y, cuando te aparezca la pantalla del panel, tendrás que parar las tres bolitas, que giran alrededor de los tres círculos del dibujo, en el círculo central.** Entra a continuación por el pasillo, ya sin los lásers, sube una rampa y ve a la derecha hasta que llegues a una pequeña sala. Allí, **utiliza las dos palancas para desactivar las turbinas de aire.** Regresa a la sala anterior y sube por el conducto sobre la turbina de la izquierda. Ve por el tubo a la derecha y, al final del mismo, sube por otro, gira a la derecha y sigue a la izquierda hasta que llegues a la siguiente habitación. **Entra ahora en la "security room" para encontrarte con un pasillo lleno de láseres. Deberás sortearlos utilizando la habilidad de Spiderman para agarrarse a las paredes y el techo,** ve con cuidado y no habrá ningún problema. Una vez que consigas alcanzar la sala del otro lado del pasillo, elimina a dos robots y **desactiva dos palancas.** Regresa acto seguido a la habitación anterior y sal por la **puerta número dos.**

16. Mission: Spidey

Nada más comenzar, verás una **plataforma** a tu izquierda por encima de ti. Sube a ella utilizando tus telarañas y con cuidado de los rayos eléctricos que hay por todas partes. Avanza de plataforma en plataforma (encontrarás **vida** y unas **telarañas**) hasta que llegues a una desde la que verás un **interruptor** en una pequeña sala a la derecha. Actívalo y déjate caer a la plataforma que hay bajo ti. Acto seguido, ve a la derecha, activa otro **interruptor** y entra en el **área 1**. Ten cuidado con los robots voladores y **trata de destruir los tres generadores** que hay en la sala. Una vez los tengas fuera de combate, ve al fondo de la sala y **desactiva otro botón rojo**. Vuelve atrás y gira a la derecha para abrir otra puerta que te llevará al **área 2**. Allí encontrarás **cuatro torretas láser** que tienes que destruir. Puedes intentar destruirlas tú mismo, evitando sus mortíferos láser, o tratar de que se destruyan unas a otras corriendo a su alrededor. Cuando lo hayas conseguido, sube al pilar del centro de al sala, recoge un **ítem de salud**, y **activa el botón rojo**. Baja al suelo y pulsa el nuevo **botón** que antes estaba tras los láseres. De nuevo, vuelve sobre tus pasos, ve a la derecha y **activa la puerta que te dará acceso al área 3**. Allí, dirígete al **panel del ordenador** a la izquierda. Una vez lo tengas visualizado, **deberás subir la temperatura con ▲ al máximo y luego pulsar ●**. La sala se pondrá de color rojo; aprovecha estos momentos para destruir uno de los robots que hay en la sala. Cuando acabes con uno, vuelve al panel y sube de nuevo la temperatura para poder destruir otro robot con tranquilidad; repite esta operación hasta que los tengas a todos fuera de combate y, a continuación, **dispara una telaraña a cada uno de los tres botones del pilar de la habitación para desactivar los láseres y poder activar el botón rojo tras ellos**. Regresa a la estancia anterior y entra en la puerta que hay en el pilar del centro de la estancia circular, a la izquierda de la sala.







17. The corkscrew

Debes escalar hasta alcanzar una puerta en lo alto del escenario. Básicamente, el escenario está compuesto por tres zonas absolutamente idénticas en cuanto a estructura, separadas por unas enormes puertas metálicas que se abren y se cierran cada cierto tiempo. Partes en un principio del suelo; desde allí utiliza tu telaraña para pasar entre las puertas cuando éstas estén abiertas. Sube a la plataforma entre dos luces (verde y roja) y aprieta los dos **botones rojos** a ambos lados de la plataforma. Utiliza la vista subjetiva y sube a alguna de las plataformas que hay sobre ti. Continúa ascendiendo por ellas hasta que puedas llegar a una plataforma circular situada en el centro del escenario. Desde allí, deberás pasar entre unas nuevas puertas que te darán acceso a otra de las tres zonas del escenario. Allí, repite todo lo anterior, pero con cuidado de no ser alcanzado por los disparos de los tres robots que aparecerán tras activar los dos botones. Una vez consigas pasar un nuevo par de puertas estarás en la tercera y última zona. Esta sigue siendo como las anteriores, pero en lo más alto de la misma, podrás encontrar la puerta que te dará acceso al final del nivel.







18. Spidey vs. Lizard

Dirígete al **ordenador** a tu izquierda. **Cuando veas el panel de control, selecciona uno de los tres "vats" y para las tres bolas que suben y bajan** en la zona verde. Cuando lo hayas conseguido, haz lo mismo con los otros dos restantes "vats". Si lo haces bien, tendrás el tiempo justo antes de que Lizard entre en la sala y te lance como a un muñeco. Una vez te recuperes del golpe, muévete y ve de sala en sala hasta que encuentres un **ítem de lanzarredes de color morado**; cuando lo tengas, lánzaselo a Lizard (sólo tendrás tres lanzamientos por ítem) y aprovecha para golpearle lo que puedas. Cuando se te acaben las dosis del lanzarredes morado, busca otro en otra sala y repite la operación hasta que consigas derrotar a Lizard.



19. The gauntlet

Acaba con los tres robots que irán a por ti y ve al edificio de tu izquierda. **Desactiva uno de los láseres rojos** y destruye la torreta cercana a él. Ve a los edificios de la derecha y **desactiva otro láser rojo** en el edificio más alejado. Acaba con otra torreta y desde allí, muévete al edificio entre los dos anteriores para coger **telarañas eléctricas** y destruir otra torreta láser. Avanza y verás un nuevo láser rojo a los pocos metros. Antes de ir hacia él, ve a la derecha, donde podrás destruir uno más. Ve a la izquierda y sube a lo más alto de una torre donde has de destruir la **antena parabólica**. Vuelve a la derecha hasta que des con otra torre y con otro láser rojo en su punto más alto. Destrúyelo y sigue la flecha hasta que llegues a un edificio donde acabarás el nivel.



20. Spidey vs. Sandman again

Para vencerle, trata de no estar nunca cerca de él ni dejes de moverte. Es invulnerable a tus ataques, por lo que el derrotarle exigirá una buena táctica de combate. Activa la **válvula** a la izquierda de tu posición de partida y espera hasta que el nivel de agua del indicador de la derecha de la pantalla esté a tope. Ahora, dirígete a una de las válvulas del escenario y ábrela para dejar salir un gran **chorro de agua**. A continuación, trata de acercar a Sandman a él; si lo consigues, dispondrás de unos segundos en los que podrás atizarle a placer. Una vez se gaste toda el agua disponible, vuelve a activar la válvula que recarga el indicador y repite el proceso todas las veces necesarias hasta que disuelvas a Sandman por completo.



21. Konichi-wa, Spider-san

Al comenzar la misión tendrás que ocuparte de dos **samuráis eléctricos**, usando el golpe de telaraña a distancia y sin acercarte demasiado. Cuando los destruyas, encontrarás sus **restos** justo en el lugar en el que cayeron; **cógelos y lánzalos contra el generador** que hay tras el biombo en la casa japonesa del centro de la sala. Le quitarás bastante vida al generador. Ahora, tienes **tres habitaciones** más (una con un buda, otra con unos luchadores de sumo y otra con unos bonitos cuadrados) donde deberás enfrentarte a una pareja de **samuráis** en cada una. **Utiliza sus restos para tirárselos al generador y destruirlo.** Una vez lo consigas, entra por la puerta que estaba bloqueada por el campo de energía.



22. Rock of ages

Tu objetivo es conseguir llegar a lo más alto del escenario circular donde te encuentras. En tu subida, deberás evitar los rayos eléctricos que hay formando cinturones alrededor del escenario, además de evitar una enorme cantidad de **rayos eléctricos** que caerán verticalmente cada vez que zumbe tu sentido arácnido. **Para evitarlos, muévete en circular alrededor del escenario cuando zumbe tu sentido especial.** Llegar arriba no es difícil realmente, tan sólo apunta bien tus telarañas (para ello, utiliza la vista subjetiva pulsando L1 para apuntar mejor) y ve siempre hacia arriba sin parar.







23. Spidey vs. Electro

Para vencerle, **sube a la plataforma circular más elevada.** Desde allí, y evitando sus ataques eléctricos, **salta hacia su posición sobre el módulo lunar del centro de la sala, y dale una patada aérea.** Cuando estés junto a él, sobre el módulo, **aprovecha para asestarle un par de golpes y huir antes de que te lance hacia atrás.** Sigue repitiendo esta táctica de ataque todo lo que puedas. **Cuando Electro se halle con la mitad de su barra de salud, aparecerán cuatro lásers que comenzarán a girar a su alrededor.** Es entonces cuando **deberás calcular bien el salto antes de lanzarte a por él,** pero no cambies tu táctica; sigue con ella hasta que le hagas morder el polvo.





24. The best laid plans

Lo primero que debes hacer es ir a la enorme torre frente a ti. Allí, sube a ella y **destruye cuatro objetos con una luz blanca,** que evitará que Electro pueda recargar su energía (ten cuidado mientras realizas esto con los rayos eléctricos que te lanzará Electro. No dejes de moverte). A continuación, vuelve al lugar donde comenzaste la misión y **dirígete a la zona de los cuatro generadores.** Allí tendrás dos objetos en cada uno de los generadores. Espera cerca de uno de ellos a Electro y esquiva sus ataques hasta que uno de sus rayos impacte contra el generador. En ese momento, Electro será vulnerable y podrás golpearle antes de que se recupere. Ya sólo te resta repetir este proceso hasta que consigas acabar con toda su energía.

¡Enhorabuena, has conseguido vencer a los villanos y salvado la ciudad!







ÍTEMS SECRETOS

Al igual que su antecesor, el juego oculta numerosos "extras". Escondidos en los niveles, podremos encontrar trajes especiales, portadas de cómics de las series americanas de Spiderman o fotografías de Peter Parker, entre otros.

NIVEL 1 (ENTER THE WEBHEAD)

Cómics:

- (Easy):Dentro de la segunda grúa está el cómic nº 22, Spectacular Spiderman #197.
- (Todas las dificultades): Bajo las cajas de un tejado, está el cómic nº 3, Ultimate Spiderman #1 (portada blanca).

NIVEL 2 (BURGLARY INTERRUPTED)

Cómics:

- (Modo Kid): En un contenedor, coge el cómic nº 18, Web of Spiderman #100.
- (Dificultad Normal): Trepa por el edificio a la izquierda del último edificio. El cómic nº 4, Amazing Spiderman Vol. 2 #13 estará arriba a la derecha.

NIVEL 3 (ROOFTOPS BY NIGHT)

Cómics:

- (Dificultad Hard): Acaba con los matones y con las ametralladoras y vuelve al final más próximo del puente para coger el cómic nº 9, Amazing Spiderman vol. 2, #29.

NIVEL 4 (WAREHOUSE 66)

Cómics:

- (Dificultad Easy):Al principio del nivel, gira a la izquierda y mueve el barril grande de metal. Bajo él encontrarás el cómic nº 15, Peter Parker: Spiderman #85.

NIVEL 5 (SPIDEY VS. SHOCKER)

Cómics:

- (Dificultad Hard): Entre las llamas que hay detrás de Shocker al principio de la pelea, encontrarás el cómic nº 13, Amazing Spiderman #46.

NIVEL 6 (SMOKE SCREEN)

Trajes:

- (Dificultad Normal): Consigue las cuatro llaves, busca la bomba y desactívala con el tiempo inicial para sacar el traje Negative Zone.

NIVEL 7 (HANGAR 18)

Cómics:

- (Modo Kid): Trepa por la grúa que hay en el lado izquierdo del hangar para coger el cómic nº 17, Peter Parker: Spiderman #92.

NIVEL 8 (WIND TUNNEL / CRASH FLIGHT)

Cómics:

- (Dificultad Normal): Dentro del primer hangar, busca bajo la gran red con barriles y encontrarás el cómic nº 16, Peter Parker: Spiderman #90.

NIVEL 9 (TO CATCH A THIEF)

Cómics:

- ((Todos los modos de dificultad): En un saliente en la parte de atrás del tercer edificio del nivel, encontrarás el cómic nº 21, Amazing Spiderman #185.

NIVEL 10 (IN DARKEST NIGHT)

Cómics:

- ((Dificultad Easy): Después de dejar K.O. al primer guardia, examina las puertas de garaje para encontrar el cómic nº 20, Spectacular Spiderman #20.

NIVEL 11 (HEART OF DARKNESS)

Cómics:

- (Dificultad Normal): Activa los siete interruptores del nivel. Ve a la puerta nº 3 y, detrás del tren, verás el cómic nº 6, Peter Parker: Spiderman vol. 2, #22.

NIVEL 13 (GANGLAND)

Cómics:

- (Dificultad Hard): En la primera sala de los ascensores,está el cómic nº 27, Spectacular Spiderman #220.
- (Todas): Bajo una fotocopiadora, el cómic nº 7, Amazing Spiderman #21.

NIVEL 14 (SPIDEY VS. HAMMERHEAD)

Cómics:

- (Dificultad Hard): Cuando estés en el bar, deberás coger los tres símbolos para poder sacar el cómic nº 19, Amazing Spiderman #114.

NIVEL 15 (SPIDERMAN IN THE MACHINE)

Cómics:

- (Dificultad Easy): Resuelve en primer lugar el puzzle de la caldera y trepa por la rampa de la sala de calderas para poder descubrir el cómic nº 10, Amazing Spiderman vol. 2 #30.
- (Modo Kid): Tras resolver los puzzles de las rejillas lásers, vuelve a los conductos de ventilación. Verás el cómic nº 25, Amazing Spiderman Annual #21.

NIVEL 16 (MISSION: SPIDEY)

Cómics:

- (Dificultad Normal): Tras completar todos los puzzles, vuelve al primer puente para coger el cómic nº 26, Amazing Spiderman Annual #21, portada alternativa.
- (Dificultad Hard): Bajo el primer puente se esconde un pequeño hueco entre la columna central. Dentro encontrarás el cómic nº 8, Spiderman #25.

NIVEL 17 (THE CORKSCREW / DOWNLOAD SPIRAL)

Cómics:

- (Dificultad Normal): Sube hacia la parte más alta del Área 3 sin pulsar los interruptores. Arriba del todo verás una plataforma en la que está el cómic nº 32, Amazing Spiderman #341. Si has apretado algún interruptor, el cómic no aparecerá.

NIVEL 18 (SPIDEY VS. LIZARD)

Cómics:

- (Dificultad Hard): No cojas el cartucho de suero morado. Ve a la tercera sala. El cómic nº 12, Amazing Spiderman #44 estará en el lugar del segundo cartucho.

Trajes:

- (Dificultad Hard): Derrota al Lagarto disparándole solamente el suero para obtener el traje Insulated. No dejes que nada más le quite vida o no funcionará.

NIVEL 19 (THE GAUNLET/ACES HIGH)

Cómics:

- (Dificultad Hard): En una repisa en la parte trasera del primer edificio en el que empiezas, encontrarás el cómic nº 14, Spectacular Spiderman #66.
- (Dificultad Normal): Detrás de la torre de las cuatro torretas láser que está en el puente, está el cómic nº 31, Amazing Spiderman #425.
- (Dificultad Easy): Ve a la última torre. En una repisa en la parte de atrás está el cómic nº 24, Amazing Spiderman #217.

NIVEL 20 (SPIDEY VS. SANDMAN AGAIN)

Cómics:

- (Todas las dificultades): En la parte de arriba de la grúa que está en el tejado del edificio bajo construcción, encontrarás el cómic nº 2, Amazing Spiderman #4.
- (Dificultad Easy): Mueve el retrete móvil de la zona de construcción para descubrir el cómic nº 5, Peter Parker: Spiderman, vol. 2 #16.

Trajes:

- (Dificultad Hard): Derrota a Sandman y recibirás el traje rojo diseñado por Alex Ross para la película y que finalmente no se utilizó.

NIVEL 21 (KONICHI-WA, SPIDER-SAN)

Cómics:

- (Dificultad Easy): Detrás de la estatua de Buda verás el cómic nº 23, Amazing Spiderman, vol. 2, 2001 annual.

NIVEL 22 (ROCK OF AGES)

Cómics:

- (Easy): En el coche pegado a la pared está el cómic nº 30, Amazing Spiderman #422.
- (Dificultad Normal): En uno de los lados de la vitrina del mammuth, en el nivel Ice Age, encontrarás el cómic nº 28, Spectacular Spiderman #258.

NIVEL 23 (SPIDEY VS. ELECTRO)

Cómics:

- (Dificultad Normal): Localiza la maqueta gigante de la Tierra y sube a su parte superior para hacerte con el cómic nº 1, Amazing Spiderman #9.

NIVEL 24 (TOP OF THE WORLD)

Cómics:

- (Modo Kid): El cómic nº 11, Spiderman #38 lo encontrarás tras la antena larga, escondido entre dos de los generadores del nivel.
- (Dificultad Hard): Después de que la antena haya caído, ten mucho cuidado, sobretodo con Hyper-Electro, que no dejará de atacarte y trepa por la parte rota lo más rápido que puedas. Balancéate sobre el filo de ésta para encontrar el último cómic del juego, el nº 29, Peter Parker: Spiderman Vol. 2, #2.









MEDAL OF HONOR UNDERGROUND™

Historia de un soldado de la Resistencia

Hoy, y tras varios años de ocupación alemana, Francia ha sido liberada por las tropas aliadas. Esto no hubiera sido posible sin la ayuda de todos los miembros de la Resistencia que durante la guerra combatieron al ejército de ocupación con todos los medios a su alcance. Por ellos, y por todos los que hoy no están aquí, por su trabajo en la sombra, he decidido escribir la historia de mis acciones contra el Tercer Reich.

Las armas



Ametralladora a dos manos

La Sturmgewehr da resultados muy buenos y es excelente en todas las distancias. Su frecuencia de disparos es lo mejor con respecto a las demás.



Granadas alemanas

Son absolutamente destructivas. Con ellas, podrás terminar con los numerosos grupos de enemigos que te encuentres en un momento.



Rifle de francotirador

Esta espectacular arma está diseñada para eliminar soldados a distancias muy largas.



Pistola con silenciador

Perfecta para las misiones en las que no quieres ser descubierto. Acaba con tus enemigos sin que nadie se entere.



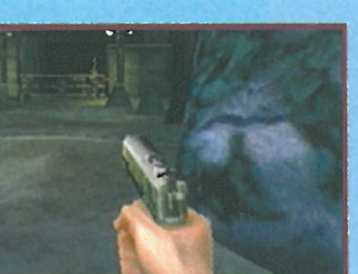
Ametralladora grande

Es el arma más eficaz del juego y sin duda, recomendable para cualquier situación de emergencia.



Ametralladora alemana

Muy buena para distancias cortas, aunque para distancias largas no es la mejor opción.



Pistola

Muy eficaz en cortas distancias, pero su frecuencia de disparos es demasiado lenta.



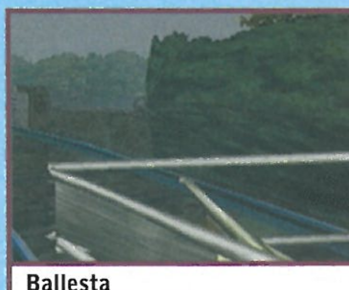
Pistola alemana

De la misma forma que la anterior, para distancias cortas es bastante recomendable.



Bazooka

Su gran potencia de fuego lo convierte en el arma ideal contra los tanques.

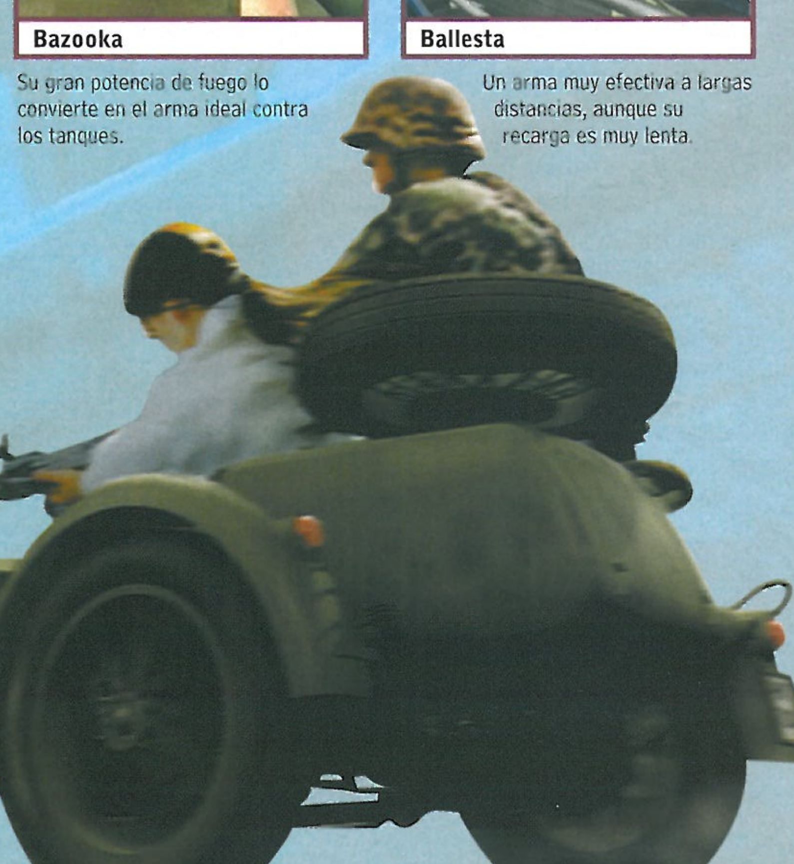


Ballesta

Un arma muy efectiva a largas distancias, aunque su recarga es muy lenta.

Consejos

1- Acaba con los caballeros del nivel 13 disparándoles al casco y, acto seguido, a la cabeza.
2- Procura avanzar poco a poco.
3- Es mejor que apuntes al "coco" de los enemigos para ahorrar balas y acabar antes con ellos.
4- Utiliza en todo momento las armas más poderosas que poseas.
5- Contra los tanques no dejes de moverte a su alrededor para evitar el cañón y no te pongas frente a éste. Utiliza contra él las Panzerfaust, las granadas o el bazooka.
6- Moviéndote lateralmente tendrás menos posibilidades de ser alcanzado.
7- Ten cuidado con las granadas, los cócteles molotov y el bazooka cuando vayas a utilizarlos, ya que si explotan cerca de ti, ten por seguro que te causarán grandes daños, o incluso la muerte.
8- Dispara a los barriles, cajas y demás elementos de los escenarios, ya que son un buen suministro de munición y botiquines.



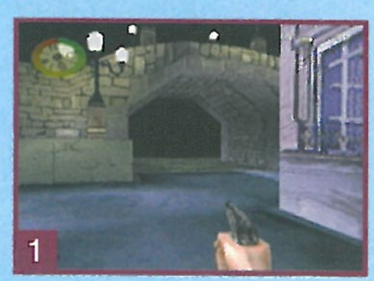
Misión 1: Occupied

Nivel 1: Midnight Rendez-Vous

Objetivos: **Find your brother • Open garaje door**
Armas: **Colt 1911A1 • Cóctel molotov**

Al comenzar la misión, me encontraba en las calles de mi querido París. Avancé por la calle frente a mí, y a los pocos metros llegué a una hermosa **plaza con una fuente**. Eliminé a un soldado distraído y continué por la calle a mi derecha. Un poco más adelante y después de haber acabado con dos soldados más, llegué a un **puente (1)**, donde encontré a otro nazi y una **cantimplora** a mi derecha. Seguidamente, llegué a un precioso **parque** por el que seguí; al momento me di cuenta de que estaba bajo la **Torre Eiffel**, aunque acompañada por dos guardias bastante pesados.

A la izquierda de mi posición vi a mi **hermano (2)**. Me acerqué a él y le seguí cuando se puso a correr. En nuestra carrera eliminamos a cinco o seis soldados (lo que aproveché para recoger **munición**), y al final **llegamos a la puerta de una enorme casa**, que mi hermano abrió sin dificultad. Acto seguido entramos en ella, y, tras recorrer unos pasillos, volvió a abrir una nueva puerta (mientras yo me ocupaba de unos nazis que venían por detrás de nuestra posición). A continuación, nos encontramos en un **garaje** con un enorme camión. Mientras mi hermano arrancaba el camión, activé el **interruptor** de la pared de la derecha **(3)** para abrir la puerta. Sin darme tiempo a reaccionar, mi hermano se lanzó con el camión contra una posición alemana, sacrificándose por la heroica causa en la que estábamos embarcados. Sobreponiéndome al dolor que supuso ver morir a mi hermano, aproveché la ocasión y me dirigí rápidamente a la izquierda, para bajar después por unas **escaleras** que me llevarían a las catacumbas.



1

Nivel 2: Amongst the dead

Objetivos: **Seal catacomb entrances • Find forged papers**
Armas: **Cóctel molotov • Sturmgewehr**

Nada más empezar, cogí la **munición** frente a mí, para poder utilizar la **StG 44** un poco más adelante. Acto seguido, bajé las escaleras, eliminé a un soldado y continué avanzando por los pasillos. A los pocos metros llegué a una habitación donde tuve que ocuparme de dos nuevos soldados. Avancé por la salida frente a mí y tras avanzar por los oscuros túneles, llegué a una sala donde eliminé a un nazi (a mi derecha tras la pared del fondo) y a dos más que acudieron en cuanto oyeron los disparos. Poco después me encontré en una **bifurcación (1)**, por lo que decidí tomar el camino de la derecha para llegar a una estancia llena de **munición y botiquines** (además de un soldado despistado del que me ocupé con sigilo). Acto seguido, volví a la bifurcación y tomé el otro camino. Enseguida llegué a un a nueva sala en la que eliminé a un oficial y donde descubrí dos caminos a elegir (uno que seguía a la izquierda y otro que subía). Tomé el camino de subida y tras unos pasos me encontré con un soldado que custodiaba una de las entradas a las **catacumbas**; me deshice de él y **volé el lugar (2)**. Después regresé al camino anterior y cogí el otro camino que pasaba bajo el que me encontraba, donde me tuve que ocupar de tres nuevos enemigos. Acto seguido, llegué a un pasillo con dos caminos a seguir. A la izquierda encontré una habitación con **munición y un botiquín**, y a la derecha el camino que debía seguir. De nuevo, eliminé a dos soldados armados y me introduje por una **desviación a la derecha (3)**. Avancé a mi derecha, eliminé a dos oficiales nazis y subí por unas escaleras. Me introduje por un **pequeño hueco en la pared**, después por otro, y así llegué a una sala con **munición, botiquines y los papeles que buscaba (4)**. Regresé a la zona de la foto 3, y seguí a la derecha. Al poco tiempo, eliminé a un nuevo oficial que me disparaba desde una posición elevada, y subí por las escaleras frente a mí. Una vez arriba, acabé con el soldado a mi izquierda que guardaba otra entrada y a continuación la volé. Después, bajé al suelo y seguí por el pasillo que se encontraba a mi derecha. Tras eliminar a un soldado, llegué a unas **escaleras** que me llevaron a una **estancia** donde acabé con dos soldados más, y donde también pude recoger después algo de **munición y un botiquín**.



1



3



4

Avancé por la otra salida de la sala, eliminé a un oficial, torcí una esquina a la izquierda y me ocupé de dos soldados que se escondían tras unas columnas. Seguí avanzando y llegué a una estancia con dos soldados (uno de ellos encima de una especie de puente); me ocupé de ellos y pasé bajo el **puente** en cuestión. Acto seguido, eliminé a dos soldados y llegué a una **bifurcación (5).** El camino a seguir era el de la izquierda, pero a la derecha encontré a un soldado, **munición y un botiquín**. Seguí el camino de la izquierda, eliminé a dos soldados (momento que aproveché para recoger **munición y un botiquín**) y me encontré de nuevo con **otra bifurcación.** A la izquierda, encontré la última de las entradas que sellé con una **carga explosiva**, y a la derecha el camino que me permitiría acabar la misión. Ese mismo camino me llevó a una enorme **cripta** llena de enemigos, de los que me ocupé utilizando los **cócteles** que llevaba. Cogí la


5


6

munición y los **botiquines** de esa sala (subiéndome en las tumbas), y salí de allí subiendo unas **escaleras** a la derecha **(6).** Avancé por los túneles eliminando a todos los soldados que vi, hasta salir a un **cementerio**. Fui a la derecha, eliminando a los oficiales que aparecieron, torcí a la derecha hacia el **coche fúnebre** y me introduje en su parte trasera para escapar de allí.

Nivel 3: Without a trace

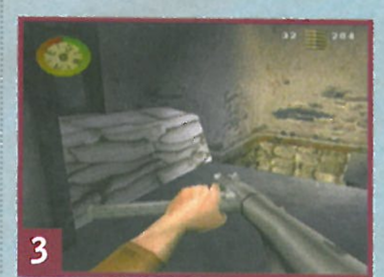
Objetivos: Destroy distribution evidence • Check distribution trucks • Hide printing press • Find hidden machineguns

Armas: German walther P38 • Cóctel molotov • Sturmgewehr 44

Nada más doblar la primera esquina, encontré dos soldados a mi derecha que eliminé. Después, salí de la Iglesia donde me encontraba por la puerta que daba al pueblo. Avancé y giré por la primera calle a la derecha. Acabé con dos soldados y giré a la izquierda en la esquina frente a mí. Tras doblar la esquina, me encontré de frente con un soldado apostado tras una barricada del que me tuve que ocupar. A continuación, abrí la puerta a la derecha de la barricada, acabé con los nazis del interior del almacén y **destruí las pruebas (1).** Después, salí de allí, eliminé a otro soldado y seguí por la calle en la que me encontraba. De nuevo, acabé con otro soldado parapetado tras una barricada y me desvié por un camino a la derecha. Poco después, me ocupé de dos nuevos soldados, y **llegué a una plaza con un camión**. Debía destruirlo, así que entré por una **puerta** a la izquierda del mismo **(2)** que me llevó a una habitación con un soldado, **munición, un botiquín y una caja**. En su interior encontré una enorme **ametralladora** que utilicé para destruir el camión y para ocuparme de los soldados que aparecieron en la plaza. Salí de allí y continué por la calle a la izquierda. Unos metros más allá me encontré con dos soldados y, tras acabar con ellos, me introduje por un **hueco en la pared** de la derecha cercano al suelo. Ya en el otro lado, **destruí a mi izquierda otra de las pruebas** que buscaba, eliminé a un soldado a mi derecha y a otro a mi izquierda (escondido tras la esquina de la casa). Salí de la zona vallada donde me encontraba y fui a la izquierda. Al fondo de la calle, pude ver a dos soldados a mi derecha, y a otro (cerca de un hueco en el suelo con unas escaleras) tras una barricada. A continuación bajé por las **escaleras del suelo (3),** avancé por la alcantarilla, cogí la **munición** que hallé y subí por la escalera al final de la misma. Una vez arriba, eliminé a un soldado a mi izquierda (detrás de una barricada) y a otro a mi derecha. Bajé por una rampa a mi izquierda y llegué a una habitación llena de ventanas, donde descubrí otra **ametralladora** escondida en una caja, que utilicé para eliminar a varios soldados incautos que aparecieron por allí. Acto seguido, salí de allí, me dirigí a la derecha, eliminé a dos soldados (uno a mi izquierda, y otro tras la valla de piedra frente a mí), bajé las escaleras y subí otras frente a mí. Llegué a una terraza desde la que podía ver una **plaza con un camión (4)** y un soldado de patrulla. Eliminé al soldado, recogí la **munición y los botiquines** a mi izquierda, y abrí la **caja** que allí había para poder utilizar la **ametralladora** contra el camión y contra los soldados que aparecían por el escenario. Tras destruir el camión, bajé a la plaza y seguí a la izquierda. A los pocos metros, divisé un soldado lejos de mi posición, a la derecha, que eliminé para poder bajar las escaleras con seguridad. Abajo, acabé con un nazi y con otro más que acudió al oír los disparos. A continuación, subí por unas escaleras a mi derecha y eliminé a un nuevo enemigo a mi derecha. A la izquierda encontré una calle donde me tuve que ocupar de cuatro soldados alemanes (dos de ellos se encontraban en sendos balcones). Después, entré por la **primera puerta a la izquierda (5)** y **destruí la última prueba**. Salí de allí y **entré en la casa a mi derecha**, donde escondí la **imprenta** utilizando la **cuerda** a la izquierda de la habitación. Hecho eso, salí y seguí el camino de la derecha hasta las puertas entreabiertas.

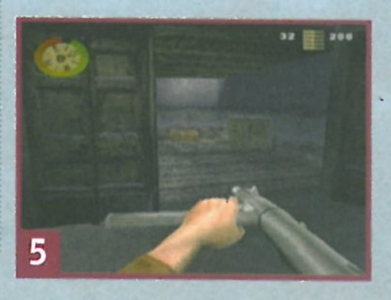

1


2


3



4


5

Nivel 4: Tread carefully

Objetivos: Find a Panzerfaust • Stop the tanks
Armas: Bazooka • Todas las del nivel anterior

Avancé y doblé la primera esquina a la derecha. Me ocupé de un soldado en una situación algo comprometida y, unos metros más adelante, me volví a ver las caras con dos soldados más. A la derecha pude encontrar la **Panzerfaust (1)**, que utilicé para acabar con el primer tanque que apareció. Acto seguido, continué por la hermosa calle que torcía a la derecha, destrozando los barriles que encontraba y eliminando al nutrido grupo de soldados que venían a por mí. Tras eso, me introduje por unas **escaleras** al fondo y a la izquierda de la calle donde estaba. Arriba eliminé a un soldado más y giré a la derecha donde pude recoger el **bazooka (2)**, **munición y un botiquín**. Pasé por un hueco en la pared de la izquierda, destruí unas cajas con **munición y un botiquín**, entré por otro hueco y al final acabé en una calle con 3 soldados a mi izquierda y una caseta a mi derecha con **munición, botiquín y una Panzerfaust**. Parecía que no hubiera más enemigos, así que avancé hasta el fondo de la calle y encontré unas **ruinas** a la izquierda **(3)** con **munición**, abundantes **botiquines** y un tremendo tanque que avanzaba hacia mí. Regresé a la Panzerfaust y la utilicé contra él y contra varios soldados que salieron al paso. Hecho esto, continué avanzando por la calle y llegué a una hermosa **plaza** en la que cogí **munición** y donde me ocupé de tres soldadillos. Seguí mi camino a la derecha, pasé por unas escaleras y **llegué a otra calle (4)**, donde encontré varios soldados (mucho cuidado con ellos pues saldrán poco a poco y con muy malas intenciones), una **Panzerfaust** y los dos últimos tanques que debía destruir. Utilicé la recién descubierta ametralladora contra ellos y, tras acabar con todos, me dirigí rápidamente a la derecha para salir por una **puerta** que se encontraba al fondo y a la izquierda.


1


2


3


4

Misión 2: Hunting the desert fox

Nivel 5: Casablanca

Objetivos: Escape hotel • Find logistics officer dossier • Find location of supply depot • Leave city by truck
Armas: HighStandard Silenced Pistol • MP 40 SMG

Salí de la habitación donde estaba, no sin antes recoger la **munición** frente a mí, y me encontré en el hall del hotel. A mi derecha acabé con un soldado y bajando las escaleras a otros dos más. Una vez abajo, me ocupé de cuatro o cinco enemigos más que aparecieron para ponerme las cosas difíciles. Seguí a la derecha y entré en una habitación donde eliminé a otro soldado, después continué a la derecha. Acabé con tres nuevos nazis, torcí a la izquierda y llegué a una cocina que tenía otro inquilino a eliminar. A continuación, salí por la puerta que estaba frente a mí y escapé del hotel. Nada más salir me ocupé de un soldado y seguí a la derecha, para eliminar a otro enemigo a la izquierda y a otro más a mi espalda. Acto seguido, entré por la puerta frente a mí **(1)**, donde eliminé a otro soldado y recogí **munición y un botiquín**. Salí de allí y seguí a la derecha. Al poco tiempo, entré por la primera puerta a la izquierda, acabé con dos enemigos (uno de ellos a mi derecha), y recogí el **dossier**. A continuación, volví a la calle, continué a la derecha, me ocupé de otro nazi, torcí a la izquierda, acabé con otros dos soldados y entré por la primera puerta a la derecha. Una vez dentro de la casa, me ocupé de dos soldados, recogí **munición y un botiquín** y continué por la siguiente **puerta (2)**. Eliminé a un soldado a mi izquierda y entré por la primera puerta que encontré a la izquierda.


1


2


3


4


5

Allí mandé al otro barrio a un nuevo enemigo, cogí **munición y un botiquín** y me dirigí a la **puerta con el arco** a mi derecha **(3)**. Cogí el **botiquín**, eliminé al soldado que saltó de la ventana y bajé las escaleras. Abajo me ocupé del despistado enemigo a mi derecha y rompí las **vasijas** que colgaban para obtener **munición**. Regresé a la calle anterior y continué a la derecha. Nada más torcer una esquina a la derecha, eliminé a dos soldados y subí unas escaleras. A los pocos pasos, me ocupé de un soldado a mi izquierda y abrí las **enormes puertas** frente a mí. Me ocupé de dos nuevos enemigos, seguí avanzando, eliminé a otro nuevo soldado que saltó de una ventana y entré por la puerta a mi derecha. Dentro cogí **munición y un botiquín**; una vez fuera continué por unas escaleras a la derecha. Al llegar abajo, acabé con un soldado al fondo en una ventana y con otro que apareció saltando un muro. Después entré por la **puerta entre las columnas (4)**, me ocupé de tres soldados más y continué por unas escaleras a la derecha. Llegué a una estancia con ventanas a la izquierda, en la que apareció un soldado frente a mí, y con **munición** a la derecha. Continué avanzando y llegué a una nueva estancia con ventanas, donde me ocupé de un soldado a mi izquierda y de otro frente a mí. Tras eso, llegué a una terraza donde eliminé a tres soldados más (uno de ellos en otra terraza a mi izquierda) y que me condujo a una habitación con un largo pasillo y con dos soldados apostados al fondo del mismo. Ya en la sala, **cogí el mapa de la pared de la derecha (5)** y bajé una rampa. Abajo, eliminé a dos soldados y salí por la puerta de la derecha. Nada más salir eliminé al soldado a mi izquierda, después avancé, acabé con dos enemigos más, pasé bajo un puente y torcí a la derecha en una esquina. Me ocupé del soldado frente a mí y entré en el **túnel**. Al final de éste acabé con otros dos nazis y cogí **munición y un botiquín** a la derecha. Por la izquierda llegaron tres


6

soldados más, los eliminé y seguí esa dirección. Llegué después a una habitación con columnas en la que había otros tres soldados, tras eliminarles seguí el camino de la izquierda. Avancé por la calle, acabando con otros tres "amigos". Al final torcí a la izquierda y encontré el **camión (6)** que buscaba.

Nivel 6: Lightning the torch

Objetivos: Find shipping records • Find disguise • Radio american fleet

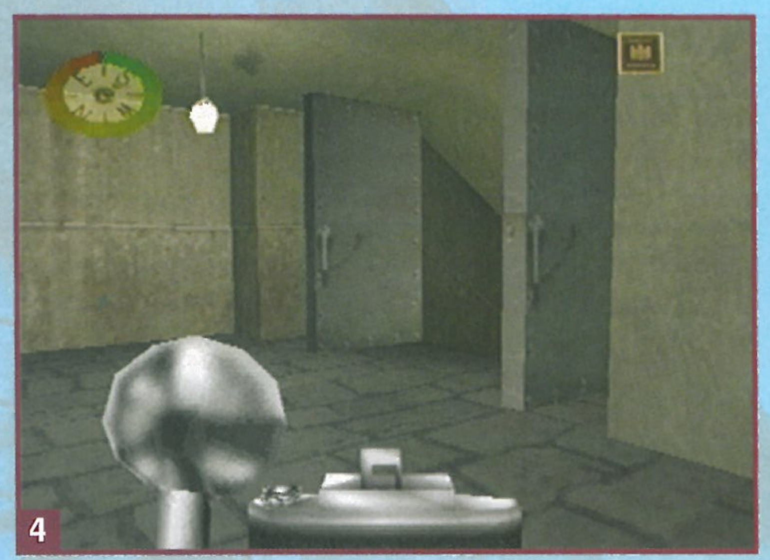
Armas: Todas las del nivel anterior • Cámara

Salí del camión y me dirigí a la izquierda donde eliminé al primer soldado. Después, avancé hacia la parte delantera del camión por la izquierda y eliminé a otro soldado. Acto seguido, encontré otro camión, dos soldados más y a la izquierda un **hueco en el suelo tapado por unas cajas que destruí (1)**. Entré por el hueco y tuve la suerte de conseguir **munición y un botiquín**. Regresé a la zona anterior y avancé por la izquierda. Llegué a otro descampado con un camión y tres soldados (dos de ellos salieron del camión). Tras eliminarles, seguí a la izquierda y encontré un **cruce**; a la izquierda hallé un soldado y a la derecha el camino por el que proseguir. De nuevo, una **bifurcación** por la que continué a la izquierda (me encontré a la derecha con un enemigo que estaba descansando). Tras pasar por una esquina a la derecha, y eliminar a dos soldados, llegué a un **enorme claro**, donde me dirigí a la izquierda por detrás de la casa. Eliminé al soldado en la pared, giré la esquina a la derecha, acabé con dos nuevos enemigos (uno estaba subido a la pared de la izquierda) y **abrí la puerta de la casa**. Acabé con el soldado que se encontraba en su interior y encontré los **shipping records (2)**. Salí de allí y seguí a la derecha. Abrí las enormes puertas que encontré y me encargué de los dos soldados que salieron a saludarme. Avancé por el interior, eliminando a dos enemigos más; después acabé con dos más y continué por el primer pasillo a la derecha. Llegué a una sala con columnas de madera, acabé con tres nuevos enemigos y subí por unas escaleras al fondo a la izquierda. Una vez arriba, disparé desde una ventana a los soldados que encontré en el patio exterior. Bajé al patio y subí las escaleras a la izquierda. Llegué a la **habitación de la fotógrafa** y le robé el **uniforme** de la mesa de la derecha **(3)**. Tras esto, observé que tenía un **nuevo objetivo: Trap photographer**. »


1


2


3


4


5

» Me dirigí a la puerta frente a mí y **utilicé una silla que encontré para encerrar a la incauta en el baño.** Acto seguido, seguí el camino a la izquierda, abrí una puerta y me encontré con dos pasillos a seguir. Decidí seguir el camino de la izquierda, me topé con un soldado (si se acercara a ti muéstrale tus papeles y tírale una foto) al que eliminé por la espalda; al final del pasillo hallé un armario lleno de **botiquines y munición**. A continuación, volví al pasillo que antes quedó a mi derecha hasta que conseguí llegar a unas **puertas metálicas (4)**. Tras abrir la siguiente puerta, me hallé en un nuevo patio con dos soldados a los que enseñé mis **papeles**. El soldado del fondo me abrió una puerta por la que **pude acceder a una sala (5), donde radié las coordenadas**. A continuación me ocupé de los dos soldados que repentinamente vinieron por las escaleras, entré por la puerta que estaba al fondo de la sala y salté sin dudarlo por la ventana de la pequeña estancia para poder escapar de aquel lugar.

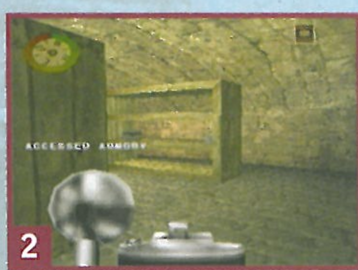
Nivel 7: Burning sands

Objetivos: Get access to armony • Find explosives • Destroy 4 fuel trucks • Photograph cypher key book

Armas: Todas las del nivel anterior

Avancé a mi derecha, subí unas escaleras y una vez arriba, enseñé mis **papeles** a un soldado y continué bajando las escaleras a mi derecha. Avancé, bajé unas escaleras de caracol y me dirigí al soldado de la izquierda para que me diera acceso. A continuación, subí las escaleras, eliminé al tipo de blanco, seguí a la derecha y al final del pasillo entré por la **puerta roja** a mi izquierda. Dentro de la habitación, acabé con el soldado, cogí el **pase a la armería (got pass to armory)** y **fotografié el libro de códigos (1)**. Acto seguido, volví al lugar donde había eliminado al tipo de blanco y continué por el otro pasillo. Al final del mismo, me ocupé con sigilo del soldado de la izquierda y disparé al candado de la puerta a mi derecha para poder abrir la puerta y recoger la **munición y los botiquines**. Entré por el pasillo donde había acabado con el enemigo anterior, bajé unas escaleras y me encontré con dos soldados a los que eliminé rápidamente por la espalda. Fui a la puerta de la derecha y la abrí rompiendo el candado. Llegué a la **armería (2)**, donde cogí los **explosivos (3)** y la **munición** que encontré. Continué por la escalera a la derecha de la estancia; una vez arriba, eliminé al soldado y bajé por otras escaleras. Después de bajar unas nuevas escaleras, **destruí el primer camión (4)** subiéndome a él y arrojando en su interior una de las **bombas**. Seguí por la izquierda y llegué a otro camión, pero antes de destruirlo me ocupé de dos soldados a mi izquierda. **Una vez hube volado el segundo camión**, subí las escaleras de la izquierda, entré en la torre, bajé las escaleras de caracol, eliminé a un enemigo y pasé agachada por un hueco. Unos metros más adelante, llegué a un **enorme patio (5)** donde me encontré con dos camiones, un soldado y un **botiquín,** tras el muro cercano al camión de la derecha. **Sólo tuve que volar los últimos dos camiones**, pero de repente aparecieron dos soldados por una puerta al fondo del patio; los eliminé y entré rápidamente por la puerta para subir a continuación las escaleras a mi izquierda.


1

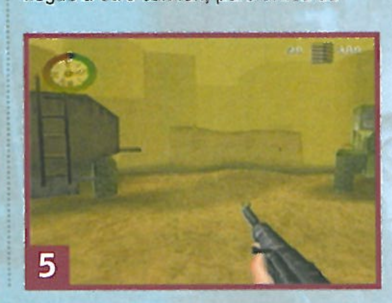


2


3



4


5

Nivel 8: Ally in desert

Objetivos: Disable antiaircraft guns • Turn on landing lights • Escape Morocco by plane

Armas: Todas las del nivel anterior excepto la cámara


1

Subí las escaleras y cogí **munición** en la estantería de la derecha. Acto seguido, entré por el pasillo de la izquierda y llegué a una **terraza, (1)** desde la que contemplé un enorme patio bajo mis pies. Desde mi posición, acabé con el tanque (utilizando granadas) y con los soldados de abajo para poder a continuación bajar al patio. Continué por la enorme entrada frente a mí y llegué a una zona llena de palmeras y con tres soldados a derecha e izquierda. Acto seguido, eliminé a un soldado a la izquierda, situado en un ventanuco bastante alejado, y entré por la enorme puerta del fuerte frente a mí. Allí eliminé a dos soldados más y tras la primera esquina a la izquierda, me ocupé de dos nuevos enemigos. Después giré a la derecha, eliminé a otro par de nazis despistados y a un tercero en la pared del fondo a la izquierda **(2)**. Avancé y subí por unas escaleras a mi izquierda para recoger **munición y un botiquín**. Volví abajo y continué de frente. Eliminé a un soldado en la **primera de las baterías a destruir** (para hacerlo tuve que acabar con los tres o cuatro soldados que se ocultaban en su interior). A la derecha de la batería encontré a un soldado custodiando una **Panzerfaust (3)** que utilicé para destruir el tanque que apareció en escena. Hecho eso, avancé a la derecha por un puente, acabé con un par de soldados y al poco avisté una **nueva batería**. Primero eliminé a los soldados que allí había y utilicé la **Panzerfaust** de la derecha para acabar con el tanque. Acto seguido, seguí por la explanada frente a mí y vi como un avión bombardeaba un tanque que venía de frente. Como no lo destruyó por completo, tuve que coger la **Panzerfaust** que hallé a la derecha para destruirlo y de paso, ocuparme de los soldados de la **última batería** antiaérea que estaba a mi izquierda **(4)**. Entré por la puerta de las rejas, acabé con dos soldados que aparecieron frente a mí y entré en la **torre de control**. Avancé por su pasillo, subí las escaleras al fondo de los mismos a la izquierda, eliminando dos enemigos y, una vez arriba, activé el **interruptor** que buscaba **(5)**. Bajé después por las escaleras, entrando al final de las mismas por una puerta a la izquierda. En el exterior eliminé a tres nazis que me salieron al paso y después me dirigí a la derecha hasta encontrarme con el **avión** que debía utilizar para escapar.


2

3


4


5



Misión 3: Undercover in Crete

Nivel 9: Getting the story

Objetivos: Get photo pass • Get restricted pass • Get archeology pass • Photograph map • Find suply schedul

Armas: Cámara • HighStandar con silenciador


1

Me dirigí al almacén a mi izquierda, eliminé al soldado de la puerta y recogí del suelo el **pase de foto (1)** que se encontraba entre las cajas. Dentro de ellas había una buena cantidad de **munición** y tras cogerla me introduje por un **hueco en la pared** del fondo a la derecha. Llegué a una sala donde eliminé a un soldado a mi derecha y a otros dos más que aparecieron al oír los disparos. Salí de allí y entré por el **callejón** del fondo a la izquierda. Pude contemplar a la izquierda de mi posición una pelea entre un soldado alemán y un tipo con traje azul. Seguí a la derecha por el callejón, asistí a otra pelea y continué cuando terminó. De nuevo, a los pocos metros un **callejón** con otra pelea **(2)**. Me introduje por la salida de la derecha. Acabé con un soldado y con un tipo de los de antes que venía por detrás. Avancé unos pasos y me encontré una **enorme casa (3)** donde se peleaban varios nazis contra unos cuantos tipejos. Tras eliminarlos, entré en la casa y pude recoger el **pase restringido**. »


2


3


4

» Salí y seguí a la izquierda, donde acabé con dos soldados. Entré en una **caseta** a la izquierda, recogí **munición** y un **botiquín** y seguí mi camino. A los pocos metros contemplé otro tiroteo, por lo que me metí por la primera puerta a la izquierda **(4)**. Eliminé al tipejo y seguí torciendo la esquina a la izquierda. A cierta distancia de mí avisté otro enfrentamiento, cuando terminaron entré en la **caseta** de la izquierda para aprovisionarme de **material útil**. Seguí por el camino y me topé con un soldado al que eliminé; tras él vi un **hueco en la pared** por el que pasé agachada. Llegué a una calle con una **caseta** a la izquierda custodiada por un soldado. Me encargué de él y pasé dentro, donde encontré el **horario** que buscaba **(5)**. Continué a la izquierda y eliminé a dos soldados, seguí y llegué al final de una larga calle, a una casa donde **pude fotografiar el mapa (6) y recoger el pase de arqueólogo**. Después di media vuelta y entré por la primera desviación a la izquierda para llegar al camión que debía coger

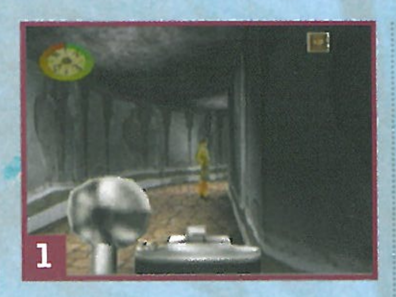

5


6

Nivel 10: What lies at Knossos

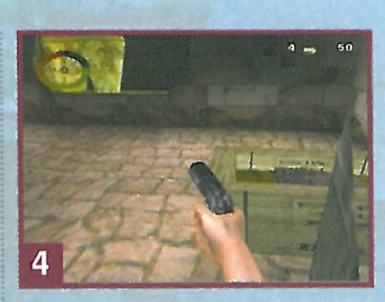
Objetivos: Eliminate archeologists • Locate propaganda report • Recover relics • Destroy bunker supplies • Locate bunker entrance

Armas: Todas las del nivel anterior


1


2


3


4

Entré por la puerta a mi derecha, eliminé al primer soldado y continué avanzando. Acto seguido, eliminé a otro y me encontré con un desvío a la derecha que tomaría luego, ahora continué por el pasillo en el que estaba. A los pocos metros me encontré con el **primer arqueólogo que debía eliminar (1)**. Continué y más al fondo encontré dos soldados a eliminar, cajas que destruir y una puerta a la derecha que abrí. En la siguiente sala, **eliminé a otro arqueólogo (2)** y abrí otra puerta. A continuación **acabé con el tercer arqueólogo** y recogí una **reliquia**, **munición** y un **botiquín**. Regresé al desvío que antes había pasado por alto y lo tomé. Llegué a una sala con dos soldados, varias cajas que destruir y una puerta a la izquierda que abrí. Bajé una rampa y **llegué a una hermosa estancia (3), donde acabé con el cuarto arqueólogo** y el soldado que allí se encontraban, además de recoger la **propaganda**. Salí de allí y seguí a la derecha, eliminé a dos soldados y encontré una entrada a la derecha que pasé de largo por el momento. Llegué a una **estancia con el quinto arqueólogo y una nueva reliquia (4)**. Tras ocuparme de ellos, volví a la entrada anterior y continué por ella. Eliminé a dos soldados más y seguí a la derecha, donde **acabé con otro arqueólogo**. Después subí las escaleras y entré a la derecha por una puerta. Llegué a una sala con un soldado, unas escaleras y una puerta a mi izquierda. Dentro eliminé al soldado, recogí **munición y botiquines** y a continuación bajé las escaleras que mencioné antes. Abajo acabé con tres enemigos más y llegué a una **sala (5)** con dos más. Una vez ahí, seguí por la entrada a la derecha (dejé la puerta frente a mí para luego) y llegué a una habitación con una puerta y un soldado (además de **munición** y **botiquines** en la sala del fondo). Abrí la puerta, **eliminé al último arqueólogo y cogí la última reliquia**. Volví a la sala anterior, destrocé las cajas y abrí la puerta que antes obvié. Aparecieron tres soldados a los que eliminé. Ya sólo tenía que entrar por la puerta frente a mí, localizar el búnker, acabar con el soldado escondido a la derecha y bajar las escaleras de la izquierda.


5

Nivel 11: Labyrinth

Objetivos: Locate artillery bunker • Destroy all cannons • Locate communications room • Destroy communications devices

Armas: HighStandar con silenciador • Sten SMG • Stielhandgranate







Giré a la izquierda y eliminé a tres soldados en una sala muy grande. Cogí **munición** y seguí por el pasillo frente a mí. Avisté una desviación a la derecha que dejé para luego. Al final del pasillo abrí una puerta y localicé la **habitación de comunicaciones (1)**. Dentro eliminé dos soldados y **volé los componentes de comunicación con las granadas** de la derecha. Regresé a la desviación anterior y la tomé. Eliminé al soldado de la escalera y una vez abajo, a otros cuatro más. Seguí por el pasillo de la derecha, eliminé a otro soldado y llegué a una sala con dos soldados y una fuente. Continué por detrás de la fuente y me topé con dos enemigos más. Tras acabar con ellos llegué a una sala con una especie de piscina, **granadas** y dos nazis. Fui al pasillo de la izquierda de la sala y llegué a una nueva estancia de forma cuadrada en la que eliminé a tres soldados. Continué por la izquierda y llegué a nueva estancia con agua en el medio y con dos soldados. Avancé y en la siguiente estancia encontré tres soldados, **botiquín y granadas**. Al fondo había una puerta a la izquierda **(2)** y un pasillo a la derecha que me llevó a una sala con dos soldados y con **munición**. Entré por la puerta que nombré antes y llegué a una **sala (3)** llena de columnas y ventanas a la que no paraban de llegar soldados. Tras eliminar a algunos, abrí las puertas del fondo y fui a la derecha. Llegué a una estancia con uno de los **cañones** a destruir y con dos soldados. Entré por el otro pasillo, que antes quedó a mi izquierda y destruí el **último cañón** acabando con dos nazis más. Entré por la puerta de la izquierda de la sala para acabar el nivel.

Misión 4: Wewelsburg Dark Camelot

Nivel 12: Ascent to the castle

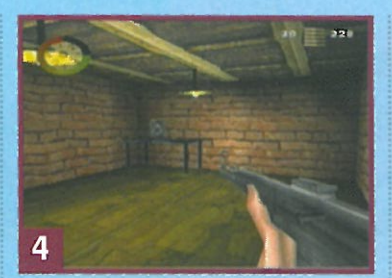
Objetivos: Find a Crowbar • Find wire cutters • Destroy radio • Steal a cable car

Armas: Big Joe Crossbow • Sturmgewehr 44 • Rifle francotirador

Avancé y eliminé al soldado a mi derecha tras la cajas. Continué avanzando y eliminé a dos soldados más a mi izquierda y, un poco más adelante, a 3 más. Crucé el puente y nada más hacerlo, acabé con dos soldados que se encontraban bajo una farola y con dos más que aparecieron por el camino. Continué y vi una casa con un soldado bajo una caja colgando de una cuerda. Rompí la cuerda y la caja cayó sobre el soldado acabando con él. Acto seguido, eliminé a otro soldado y **entré en la casa**, donde recogí **munición y botiquines**, además de la **palanca (1)** que buscaba (subiendo las escaleras). Después salí de la casa y entré por un hueco en la **valla (2)**, para llegar a una nueva casa con dos soldados custodiándola. Dentro de la casa pude encontrar **munición y botiquines**. Salí de ella, eliminé a dos enemigos más y cogí el camino de la izquierda cercano a la valla. Llegué a un cruce de caminos y tomé el de la derecha, que me llevó hasta un soldado al que eliminé. Tomé el camino que había dejado atrás y a los pocos metros avisté a dos soldados, una casa y una **torre** (con nazi incluido). Tras reducirlos, subí a la torre y encontré **munición y un botiquín** (además tuve que disparar a varios enemigos que aparecieron por el camino). Después, llegué a un nuevo cruce y descubrí otra torre a la izquierda (con **munición** y un **botiquín**). Seguí el otro camino a la derecha y me enfrenté a dos nuevos soldados tras unas cajas. »


2


3


4


5

» No lejos de allí, hallé un nuevo **cruce (3)**. Tomé el camino de la derecha y llegué a una casa con dos soldados en la puerta y otro más en su interior. Al pasar dentro, **descubrí un botiquín y la radio que debía destruir (4)**. Volví al cruce anterior y tome el otro camino. A los pocos metros encontré dos soldados y una nueva casa. Dentro de la casa eliminé a cinco o seis soldados y cogí **munición y botiquines**. Además, descubrí una escalera que bajaba a un sótano en el pasillo de la izquierda. En el **sótano** encontré a un soldado y las **tijeras para cortar los cables (6)**. Subí las escaleras y fui a la izquierda para **activar la palanca de frenos (5)**. En esa misma habitación, utilicé las tijeras para cortar los cables de los **paneles** de la izquierda y así cumplir el nuevo objetivo. Fui a la **cabina del teleférico** que había visto llegar y lo robé para acabar.


6

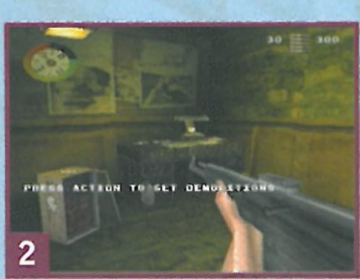
Nivel 13: Dark Valhalla

Objetivos: Enter the castle • Get Knife of Abraham • Find demolition charges • Get contents of sale • Find Valhalla

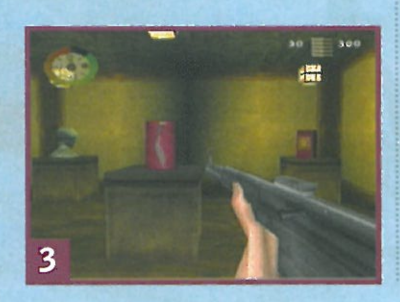
Armas: Todas las del nivel anterior


1

Acabé con el soldado frente a mí y seguí por la derecha. Eliminé a un soldado bajo una farola y un poco más adelante a otro en una ventana del castillo. Entré por la puerta y tras andar por un largo pasillo, llegué a un patio donde encontré dos soldados vigilando una puerta. Los eliminé, entré en el patio y accedí al **castillo (1)**. Torcí a la derecha y entré por otro pasillo con varios soldados a los que eliminé. Subí unas escaleras y llegué a una habitación con **botiquines y munición**. Volví al patio anterior y entré por la puerta que custodiaban los guardias (una que tenía un águila arriba). Dentro tenía tres caminos: a la izquierda (pasando por un hueco en la pared), frente a mí (abriendo una puerta) y a la derecha (por un pasillo). Decidí pasar por el **hueco en el suelo**, que me llevó a una estancia con dos soldados y con una habitación a la derecha. Allí encontré a otro enemigo, un **botiquín y los explosivos** que buscaba **(2)**. Volví a la habitación del principio y entré por la puerta que antes quedaba frente a mí (ahora a mi izquierda). Cogí el **cuchillo de Abraham (3)**. Salí de allí y entré por el primer pasillo a la izquierda. Al final del pasillo hallé un hueco en la pared de la izquierda por el que me introduje, el cual me llevó a una habitación con dos soldados y una enorme mesa redonda. Tras eliminarlos, bajé unas escaleras de caracol para aparecer en una estancia redonda con un par de enemigos. Tenía ahora dos caminos: uno a la derecha y otro frente a mí bajando unas **escaleras** en el suelo. Seguí a este último y llegué a una sala con dos caballeros que me atacaron (dispara a la cabeza). Acto seguido, entré en la sala a mi derecha, cogí el **botiquín** al fondo a la derecha, **volé la puerta de la izquierda y cogí los contenidos (4)**. Subí las escaleras de antes y seguí por el pasillo a mi izquierda. Fui atacada por dos soldados y me introduje por la primera desviación a la derecha. Llegué a una sala con dos nuevos enemigos y un nuevo caballero; nada más eliminarlos seguí por la izquierda, subí unas escaleras y en la nueva sala acabé con otro soldado. Entré por el pasillo a la izquierda y a los pocos metros **(5)** volví a encontrarme a un soldado y una habitación a la izquierda donde cogí un **botiquín**. Salí y continué a la izquierda, eliminé a dos soldados más y me introduje por la última sala a la izquierda; allí abrí la puerta del fondo a la derecha **(6)** y llegué a una estancia de forma circular con dos caballeros y que tenía un camino a la derecha, que seguí tras ocuparme de ellos. El camino me llevó a un patio con un soldado al fondo a la derecha y una salida a la izquierda (de la que salió otro nazi). Continué por esa salida y a continuación giré a la derecha para bajar unas escaleras. Abajo, eliminé a tres soldados más y entré por el pasillo descendente a mi izquierda. Al final del pasillo hallé el **Valhalla** y a tres caballeros que me pusieron las cosas realmente difíciles. Después de acabar con ellos, entré por la puerta frente a mí y finalmente terminé la misión.



2


3


4


5


6

Nivel 14: A vicius circle

Objetivos: Destroy bridge to barracks • Destroy siren controls • Go to safe house

Armas: Todas las del nivel anterior • Granadas


1


2

Bajé las escaleras y entré por el camino de los arbustos frente a mí. Llegué a un claro con dos soldados y un camino a la derecha que seguí. A continuación, otro claro y tres enemigos más. Continué a la izquierda y tras un largo trecho, llegué a una explanada donde me atacó una **moto sidecar (1)** La destrocé, acabé con dos soldados (a la derecha) y seguí a la izquierda por un camino al fondo de la explanada. Llegué a un camino, encontré un soldado a la izquierda y la senda a seguir a mi derecha. Unos pasos más adelante me encontré un soldado y **una nueva moto (2)**. Después de ocuparme de ellos continué y, cerca de una valla, vi a un soldado y una **desviación** a la izquierda. Seguí ese caminillo y, tras eliminar a un soldado, llegué a un nuevo claro con dos soldados y un camino frente a mí. Llegué a otro camino con un soldado a la derecha y con **el puente que debía destruir** a la izquierda **(3)**. Coloqué en el puente **cuatro cargas explosivas** y lo volé. A continuación, eliminé al soldado en la torre a la izquierda del camino y continué avanzando. Eliminé a dos nuevos enemigos y cerca de allí encontré una desviación a la derecha donde hallé un **botiquín**. Volví al camino anterior y lo seguí de nuevo. A los pocos metros, entré por una desviación a la izquierda donde tuve que ocuparme de un enemigo más, para llegar a un claro con una **caseta** (la cual contenía en su interior el **control de las sirenas (4)** que tenía que destruir), dos soldados y otro en una torre a la derecha. Subí a la torre, recogí un **botiquín** y desde allí eliminé a dos soldados en el camino de enfrente. A continuación bajé y regresé al camino principal (del que me había desviado) para seguir a la izquierda. Tras andar unos metros, me ocupé de otra moto y me desvié a la derecha por una senda con un soldado. Llegué a un enorme claro con dos soldados cerca de una fogata a la izquierda. Cerca de la fogata, además, hallé un **hueco** por el que me introduje. Llegué a una nueva explanada con tres soldados a la derecha y otro **hueco** a la izquierda por el que seguí **(5)**. Llegué a un nuevo claro con dos soldados y con un camino frente a mí que tomé. Tras girar a la izquierda e introducirme por una nueva senda, fui atacada por otra moto más. Cuando acabé con ella, entré en el **pueblo** que aparecía frente a mí. En la casa de la izquierda, eliminé a un soldado y recogí un **botiquín**. Acto seguido salí de allí, entré por la casa que se encontraba justo enfrente de mí y tras recorrer un pasillo habitado por varios enemigos a los que fulminé enseguida, salí a una plaza donde tuve que acabar con tres soldados más. A continuación, entré en la **casa** que buscaba **(6)** que se encontraba tras la esquina siguiendo a la derecha.


3


4


5


6

Misión 5: Last rites at Monte Cassino

Nivel 15: Roundabout

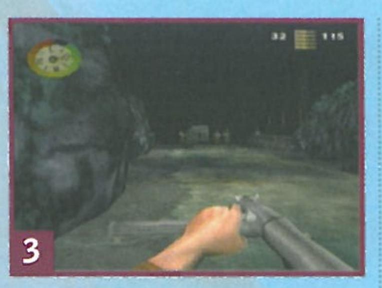
Objetivos: Disable guard tower • Destroy supply trucks • Destroy supply depot • Locate crypt entrance

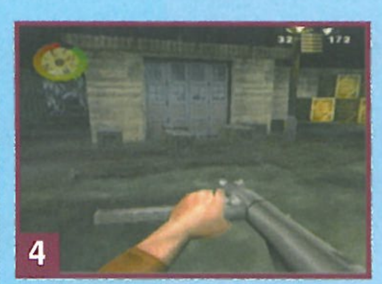
Armas: Pistola • Ametralladora de dos manos • Bazooka • Granadas alemanas

1

Seguí avanzando hasta que conseguí llegar a un claro donde me esperaban vigilantes tres soldados enemigos, además, descubrí a otro más oculto en un edificio al fondo del mismo. Después de eliminarles, torcí a la izquierda, eliminé a otro enemigo y luego a otro más tras torcer a la izquierda de nuevo. El lugar estaba plagado de soldados. Continué por la senda y me encontré ante un nuevo camino, en el cual encontré dos soldados, algo de **munición** a la izquierda y a otro soldado a la derecha. Seguí avanzando por la derecha y acabé con cuatro nuevos enemigos. »


2


3


4

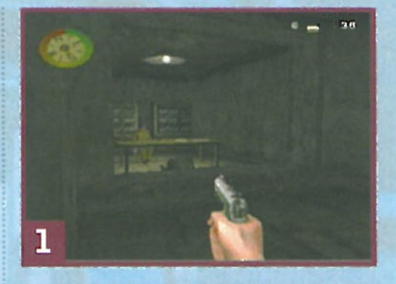

5

» Conseguí llegar a un enorme camino, donde encontré **munición y botiquines** a la izquierda. Tras recoger deprisa todo lo que pude, apareció de repente un **camión (1)** a mi derecha, escoltado por varios nazis, el cual destruí sin pensármelo dos veces con el **bazooka**. Esperé en ese mismo camino a que aparecieran **dos camiones más**, y, tras volarlos, me introduje por una **senda** a la izquierda del camino por el que discurrían los camiones **(2)**. Encontré a dos soldados más, los eliminé sin dilaciones, continué, acabé con dos enemigos más y giré en esta ocasión a la derecha. Seguí avanzando y a los poco metros llegué a un camino donde encontré de nuevo **munición y botiquines** a la izquierda. De repente, apareció un nuevo **camión (3)** y dos soldados más, armados hasta los dientes y con cara de pocos amigos. Tras volarlos a todos con mi fiel bazooka, aparecieron **otros dos camiones** consecutivamente, que fueron los últimos que tuve que destruir. Continué por el camino por el que aparecieron los camiones y llegué a un campamento donde eliminé a cuatro o cinco soldados más, destruyendo además las reservas de las **cajas** de la izquierda **(4)** y la torre de guardia a la derecha **(5)**. A continuación, pasé entre las dos casas más cercanas a la entrada del campamento y seguí el camino del fondo, a la izquierda. Al poco tiempo, hallé un soldado y la entrada a la **cripta**. Subí las escaleras del fondo de la estancia y acabé la misión.

Nivel 16: Prisoners of war

Objetivos: Free captain • Rescue pilots from cells • Protect captain • Destroy war room • Eliminate command staff

Armas: Todas las del nivel anterior


1


2

Al fondo de la sala donde estaba encontré **munición** y a la derecha unas escaleras que subí. Eliminé a un soldado y continué. Arriba avisté otro soldado a la derecha, le eliminé y seguí a la derecha hasta la siguiente sala, desde donde eliminé al oficial tras el cristal. **Liberé al capitán (1)** y le seguí. Tras eliminar a dos soldados, el **capitán liberó a un prisionero** y continuamos avanzando. **Tras liberar a dos prisioneros más** (le protegí mientras lo hacía), fue por un pasillo a la izquierda, donde encontré un **almacén (2)**, en el que vi a dos soldados y **munición**. El capitán abrió otra nueva celda y después entró en un nuevo almacén que nos llevó a un pasillo infestado de enemigos. Después de la pelea, **liberó al último prisionero** y le seguí para llegar a unas escaleras donde él se quedó parado. Yo las subí y llegué a una especie de Iglesia donde me ocupé de cuatro pesados nazis. Abrí una **puerta secreta (3)** a la derecha de las escaleras, que me llevó a una habitación donde **eliminé a los tres miembros de la plantilla del comando (4)**; tras eso destruí la habitación de guerra. Salí de allí y una vez arriba, me ocupé de los soldados que me atacaban cubriéndose detrás de las columnas de la Iglesia. Tras eliminarlos, entré por la puerta que estaba al fondo de la Iglesia.

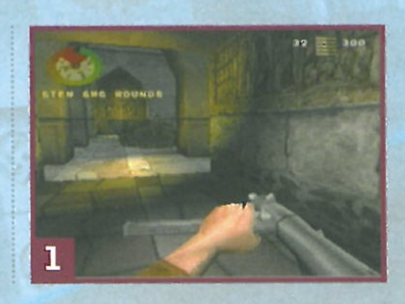

3


4

Nivel 17: Mayhem in the monastery

Objetivos: Locate quatermasters ledger • Destroy munitions • Destroy supplies • Destroy all half trucks

Armas: Todas las del nivel anterior


1

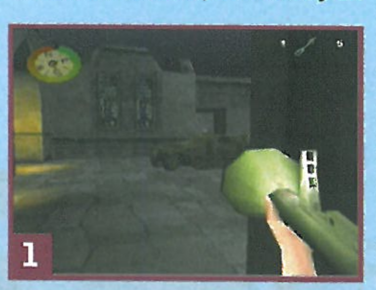
Avancé de frente y encontré a cuatro soldados en las columnas de la derecha. Al fondo de la estancia descubrí un pasillo y lo seguí. En él encontré dos soldados y muy cerca de ellos, una **habitación** a la derecha con un oficial, **munición y un botiquín**. Al final del pasillo anterior, llegué a una **plaza** con la **primera de las tanquetas (half tucks) a destruir (1)**. Tras ocuparme de ella y de los tres soldados que la acompañaban, seguí a la derecha, me ocupé de dos nuevos enemigos y subí unas escaleras, donde eliminé a dos enemigos más.


2


3


4

Continué a la izquierda, llegando a una **bifurcación** y me dirigí a la derecha, donde vi a un soldado, **munición y un botiquín**. Seguí por el pasillo frente a mí del que venían un par de enemigos y llegué, tras eliminar a tres nazis más, a un **pasillo marrón** que se encontraba a la izquierda. Avancé por él y tras eliminar a dos parejas de enemigos, me introduje por un **hueco en la pared** frente a mí **(2)**. Eliminé a un soldado, recogí la **munición y el botiquín** a mi derecha y usé la **Panzerfaust** para acabar con los soldados, la tanqueta y las municiones frente a mi posición.


1

Después entré por una puerta situada a la derecha del patio, acabé con dos soldados y continué por un pasillo muy estrecho que me llevó a una estancia en la que había cuatro soldados y unas escaleras a mi izquierda. Las subí y cogí la **Panzerfaust (3)** para acabar con los soldados y las reservas que había (en unas cajas) del patio de abajo. Acto seguido, bajé y me introduje por un **hueco al fondo del patio** a la derecha. Llegué a una habitación con tres soldados y el **libro (ledger) (4)** en la caja del centro. Seguí por la otra salida de la sala, eliminé a dos soldados y giré a la izquierda para continuar. Acabé con dos enemigos más y, al fondo a la izquierda, subí unas **escaleras** que me llevaron a una gran estancia en la que se encontraba **la última de las tanquetas (5)**. Tras acabar con ella seguí a la derecha, me ocupé de dos nuevos enemigos y salí por la puerta del fondo para acabar.

Misión 6: A mittelwerk saboteur

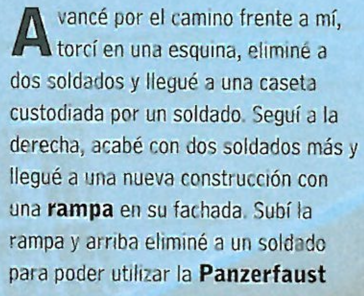
Nivel 18: Plans of destruction

Objetivos: **Find the explosives backpack • Get the plans for the factory • Activate the generator • Activate the tram**

Armas: **Escopeta • Ametralladora alemana • Granadas**


1

Avancé por el camino frente a mí, torcí en una esquina, eliminé a dos soldados y llegué a una caseta custodiada por un soldado. Seguí a la derecha, acabé con dos soldados más y llegué a una nueva construcción con una **rampa** en su fachada. Subí la rampa y arriba eliminé a un soldado para poder utilizar la **Panzerfaust** contra los soldados que llegaban por el camino. Después de esto, bajé y entré en la **caseta** de la derecha **(1)**, donde cogí la **mochila con los explosivos (backpack)**. Acto seguido, seguí el camino a la derecha y terminé con dos soldados más antes de llegar a una **bifurcación (2)**. Tomé el camino de la derecha y, poco tiempo después de ocuparme de tres enemigos, llegué a un **nuevo cruce (3)**, en el que fui también a la derecha. Llegué a una casa donde eliminé a dos soldados y cogí **munición**. Di media vuelta y en el cruce anterior tomé el otro camino. Llegué a una zona con un soldado y una ametralladora en una torre a la derecha que no dejaba de disparar. Para evitar ser tiroteada, entré rápidamente por un **hueco en la pared** de la izquierda, y tras eliminar a tres soldados, seguí el camino en el que me encontraba, a la izquierda. Algo más adelante, llegué a un **puente**, lo crucé y fui atacado por tres soldados que venían tras de mí. Avancé y llegué a un claro con tres soldados y una fogata. »




2


3


4


5

» En esa zona tenía dos caminos: uno a la izquierda, que me llevaba al primer cruce de caminos que encontré, y otro que subía por **detrás de la fogata**. Seguí este último **(4)** y **contacté con un aliado que me dio los planos que buscaba**. Después seguí a mi contacto, que se puso a correr y regresé a la zona de la ametralladora. Nada más pasar por el hueco, me dirigí rápidamente a la izquierda y llegué a la zona trasera de la torre desde donde pude acabar con el soldado de la torre y con otro que apareció por allí. Seguí a la izquierda, eliminé a tres soldados y a los pocos metros encontré un soldado y unas escaleras. A la izquierda de las escaleras encontré una **casa (5)**, un soldado y unos barriles que contenían un **botiquín**. Tras recoger el botiquín, subí las escaleras, acabé con otro enemigo y me dispuse a subir otras enormes escaleras. Una vez arriba, me encargué de tres soldados que aparecieron por la derecha, recogí un **botiquín** a la izquierda y seguí a la derecha. Avancé por el camino y después de acabar con varios nazis, llegué a un nuevo puente que me condujo a un **pueblo**. Allí, eliminé a tres soldados que aparecieron de frente y acto seguido entré por la puerta a la derecha del pueblo. Al girar la primera esquina a la derecha, encontré un **nido de ametralladoras** que utilicé contra los soldados. Tras eso, avancé por la calle frente a mí, giré a la derecha al final de la misma y entré en la **caseta del generador**, a la izquierda, para activarlo **(6)**. Seguí a la izquierda, eliminé otro nido de ametralladoras a mi derecha, subí las escaleras de la casa frente a mí, y, una vez dentro, **activé el tranvía (tram)**. A continuación, esperé unos instantes a que llegara y ya sólo tuve que subirme a él para finalizar la misión.


6

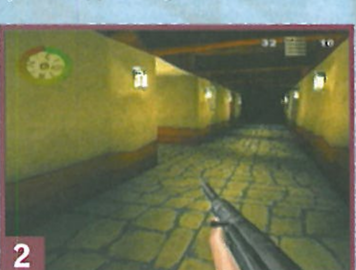
Nivel 19: Sabotage!

Objetivos: **Find control room key • Activate door controls • Destroy V1 machinery • Destroy V1 stockpit**

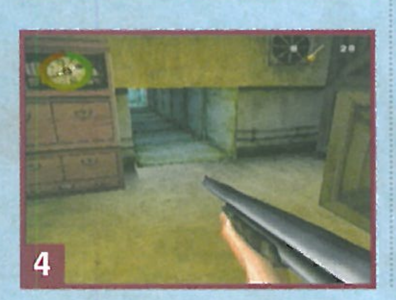
Armas: **Todas las del nivel anterior**

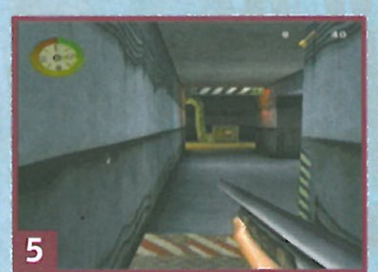

1

Me dirigí a la derecha por el pasillo y nada más ser atacado por dos soldados, entré por un pasillo a la izquierda que me llevó a una habitación con dos **botiquines**. Salí de allí y seguí a la izquierda, avancé hasta el final del pasillo, giré a la izquierda, continué por el nuevo pasillo y, tras acabar con dos soldados, uno de ellos dejó caer la **llave de la habitación de control (1)**. Di media vuelta y entré por un **pasillo a la izquierda (2)** que me llevó a una zona con tres soldados, un dormitorio y, antes de éste, un **hueco en el suelo** por el que entré, para llegar a una sala de color azul. Fui a la izquierda (recordé la puerta cerrada a mi derecha) y tras torcer la primera esquina, eliminé a tres soldados que me disparaban desde un estrecho pasillo. Avancé por él y al final del mismo eliminé a dos nazis más. Avancé hasta llegar a una sala con cajas y con dos caminos a seguir. Tomé el de la derecha que me llevó a una sala de puertas azules. **Abrí la puerta con dos luces rojas a los lados y activé los controles que abrían todas las puertas (3)**. Salí, giré a la izquierda, acabé con tres soldados y seguí por el pasillo del fondo. Tras un largo paseo, subí unas escaleras y torcí a la derecha. Acabé con otro nazi y llegué a una habitación con cajas, **munición y un hueco en la pared** por el que entré **(4)**. Llegué a una sala con varios soldados y con **tres de las máquinas que tenía que destruir**, eliminé a tres soldados más que aparecieron y seguí a la derecha por un pasillo. Al final encontré dos pasillos a seguir. Tomé el que estaba frente a mí, y tras un largo trecho, entré por la puerta abierta de la sala frente a mi posición **(5)**. Eliminé a varios enemigos, **cogí munición** (a la izquierda) **y destruí tres máquinas más**. Di media vuelta, anduve por el pasillo estrecho y giré a la derecha por la primera desviación. Avancé, volví a entrar por la primera a la derecha, eliminé a dos nuevos soldados, después a dos más y comencé a bajar por una rampa a la izquierda. Al final de la rampa, descubrí a dos nuevos nazis, avancé, eliminé a otro enemigo (al final de una escalera) y tras girar en una esquina a la izquierda llegué a una sala con cajas y dos soldados. A la derecha encontré un **botiquín** (en unos baños), y a la izquierda una enorme estancia con las **tres últimas máquinas (6)**, y con tres soldados armados. Volé las máquinas, seguí a la derecha, subí en una plataforma y una vez arriba seguí avanzando. Eliminé a un nuevo enemigo, abrí una puerta a la izquierda, llegué a un cruce y seguí a la derecha (a la izquierda encontré **munición y botiquines** en unas cajas). Después de avanzar por un largo pasillo, acabé con dos nuevos enemigos y giré a la izquierda. Me encontré con dos pasillos: uno a la derecha **(la salida del búnker)** y otro frente a mí que fue el que seguí. Eliminé a cuatro soldados alemanes y llegué a una sala repleta de los **stockpit** que debía volar. Coloqué la **carga (7)** y salí corriendo de allí hacia la salida anterior para evitar que la enorme explosión me alcanzara.


2


3


4


5



6


7

Nivel 20: Sidecar shootout

Objetivos: Destroy first launch site • Destroy second launch site • Exit town Armas: Todas las del nivel anterior • Ametralladora del sidecar


1

Eliminé al soldado frente a mí y a los dos de la derecha. Acto seguido, cogí **munición y botiquines**, seguí a la derecha y luego a la izquierda (hacia la salida de la zona donde me encontraba). A continuación, eliminé a dos enemigos más y avancé hacia la salida frente a mí. Nada más salir acabé con un soldado a mi derecha y avancé por el camino a mi izquierda, hasta encontrarme con la **moto** que debía tomar. En ese momento, **pasé a tomar el control de la ametralladora de la moto**, que utilicé contra todos los enemigos que salieron al paso **(1)**. Tras un largo paseo, la moto se detuvo y entré por un camino a la derecha. Llegué a un claro donde eliminé a tres soldados y **volé el primer V1 preparado para ser lanzado (2)**. Después, regresé a la moto y continué disparando durante el trayecto hasta la próxima parada. Una vez se detuvo la moto de nuevo, tomé un camino a mi derecha que me llevó al **segundo lugar de lanzamiento**. Allí eliminé a tres nuevos enemigos y **volé el segundo V1 (3).** A continuación, regresé a la moto y continué realizando mi labor de "despeja-camino" con la ametralladora hasta que al fin pude escapar de ese infierno.


2


3

Misión 7: Liberation!

Nivel 21: Final uprising

Objetivos: Find petrol bomb cache • Destroy all half tracks • Neutralize prefecture guards • Enter the Paris prefecture Armas: Rifle de francotirador • Cóctel molotov • Ametralladora grande


1

Avancé por la calle frente a mí hasta encontrar a un soldado a la izquierda (cerca de un barril ardiendo), y a la derecha las **botellas de petróleo** que buscaba **(1)**. Fui a la izquierda, eliminé a dos soldados y al final del puente a la derecha, a otro escondido. Seguí y acabé con dos soldados más que saltaron de sendas ventanas a los lados de la calle. Vi a otro más y al final de la calle encontré una **barricada**, tras la cual hallé un **botiquín y munición**. Seguí la calle a la derecha, eliminé a tres nuevos soldados, giré a la izquierda, me ocupé de cuatro nazis más y continué. Entré por una **desviación a la derecha (2)** y al poco, aparecieron dos soldados. Continué, torcí a la derecha, eliminé a tres nazis, después dos más y otro en una terraza en el edificio de enfrente. Tenía dos caminos: tomé el de la derecha y llegué a una zona con un **café**, tres soldados y, tras las puertas del fondo, un **botiquín y munición**. Di media vuelta y seguí el camino que antes pasé de largo. Me topé con tres nazis y al girar a la derecha con dos soldados y un poco más adelante con **la primera de las tanquetas a destruir (3)**. Avancé, eliminando a un trío de soldados (y a un par en unas terrazas frente a mí) y llegué a una plaza con **la última tanqueta (4)**, un soldado apostado tras una barricada al fondo y otro más a la derecha sobre un edificio. Acabé con ellos y fui a la salida entre las cajas azules. Al final de esa calle (y tras acabar con varios soldados y destruido varias cajas), entré por una salida a la izquierda. Giré a la derecha y acabé con dos soldados, continué a la derecha por otra calle. Eliminé a multitud de **guardias (vestían traje marrón) (5)** y a varios nazis. Entré, a la izquierda, en la **prefectura (6)** y acabé la misión.


2


3



4


5


6

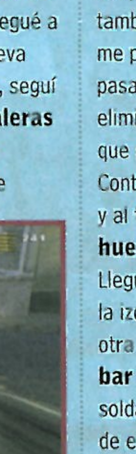
Nivel 22: Street by street

Objetivos: Neutralize barricade guards • Find subway map • Enter marketplace **Armas:** Todas las del nivel anterior

Subí por las escaleras a mi derecha, arriba encontré a un **miembro de la resistencia**, cogí **munición y un botiquín** y salí de allí. A la derecha acabé con un soldado y seguí por el tunelcillo. Al final giré a la izquierda, eliminé al soldado del balcón y en la siguiente calle acabé con otro soldado a la derecha, para seguir después a la izquierda. Al fondo de la calle acabé con tres soldados y **bajé por las escaleras a la izquierda (1)**. Al final de los túneles encontré una **escalera** y un soldado a la derecha. Arriba, eliminé a un soldado en un balcón a la izquierda, avancé unos metros y encontré la **primera de las barricadas** a la izquierda **(2)**. Eliminé a los tres soldados que había en ella y continué a la derecha. Al poco tiempo, me desvié a la izquierda para eliminar a dos soldados y recoger un **botiquín** y **munición**. Acto seguido, volví a la calle anterior y continué a la izquierda. En mi avance me ocupé de tres o cuatro soldados, hasta que giré a la izquierda y tras eliminar a un soldado, hallé **otra barricada (3)** en la que eliminé a tres enemigos más. Nada más acabar con ellos apareció una moto sidecar que tuve que destruir. Después me introduje por un **hueco en el suelo**, cerca de una **casa (4)** y avancé por él. Llegué a una calle donde apareció una nueva moto por la izquierda. La eliminé, seguí a la derecha, subí por unas **escaleras** a un edificio a mi izquierda, cogí **munición y un botiquín** y me encargué de los soldados en la **barricada** de abajo. Bajé a la calle y continué a la derecha. Llegué a una plaza en la que apareció una moto y en la que tuve que eliminar a un par de soldados que aparecieron en los edificios de alrededor. Seguí a la izquierda, acabé con dos soldados más, giré a la derecha y pasé agachada bajo unos escombros. Llegué a una calle en la que me encontré a la izquierda un par de soldados y escombros que bloqueaban el camino. A la izquierda también encontré una **puerta (5)** que me permitió pasar los escombros, pasando por una terraza (desde ella eliminé a un grupo de cuatro soldados que me atacaron desde abajo). Continué avanzando, giré a la derecha, y al final de ese **callejón** encontré un **hueco en el suelo** a la izquierda. Llegué a un callejón con un **botiquín** a la izquierda que recogí. Continué por otra callejuela a la izquierda y avisté un **bar** en el que se divertía un trío de soldados alemanes. Los eliminé y uno de ellos dejó caer el **mapa** que buscaba **(6)**. Avancé a la derecha y observé que la avenida tenía dos salidas en sendas escaleras a ambos lados de la calle. En la de la izquierda recogí **munición y un botiquín**, salí y eliminé a dos soldados que se asomaron en unos balcones y entré por la otra escalera. Al final de la misma, me encontré frente al **"Mouline Rouge"**. Eliminé a un par de soldados y a otro en lo alto del edificio frente a mí **(7)**. A la derecha me encontré con **la última barricada (8)** frente a mí y un camino a la izquierda, tras unos sacos. Eliminé a los soldados de la barricada, y entré por la calle que antes quedó a mi izquierda para llegar al **supermercado**.


1


2

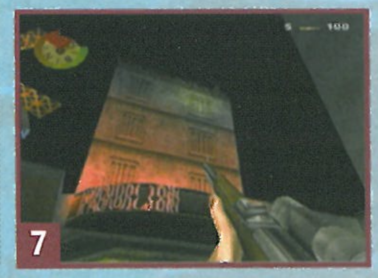


3

4


5


6


7


8

Nivel 23: Operation marketplace

Objetivos: Find a Panzerfaust • Meet contact • Escape into the subway tunnels

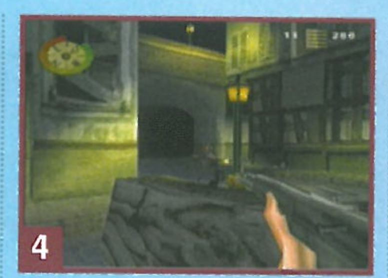
Armas: Todas las del nivel anterior • Bazooka

Avancé, eliminé dos soldados a la derecha y seguí a la izquierda. Al fondo, eliminé a otro par de nazis y recogí la **Panzerfaust**. Di media vuelta y llegué a una plaza repleta de **munición y botiquines**. A la izquierda **encontré a mi contacto (1)**, que resultó ser un espía que no dudó en llamar a los alemanes. Era una encerrona. De repente, apareció un **tanque** (y se me añadió un **nuevo objetivo: Stop the tanks**) y la plaza se llenó de soldados. Me retiré a la calle por la que había llegado y esperé a que fueran llegando los soldados para eliminarlos poco a poco (quedarse en la plaza era un suicidio).


1


2


3


4


5

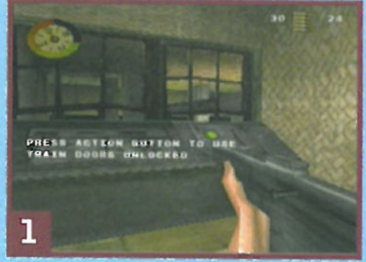
Tras eliminar a los soldados pasé a ocuparme de los tres tanques que aparecieron uno tras otro. Nada más acabar con ellos me dirigí a la izquierda por la pared rota por los tanques y, después de acabar con dos enemigos más, entré por un **hueco en el suelo** a la derecha **(2)**. Seguí a la derecha y, en el giro de la calle a la izquierda, encontré una barricada a la derecha con un soldado, **munición y un botiquín**. Avancé por la calle frente a mí y evité los disparos del **avión (3)** refugiándome en los portales de la derecha de la calle. A continuación eliminé a tres soldados, recogí **munición y un botiquín** en una callejuela a la derecha y continué por la calle del fondo, entre las **barricadas**. Giré a la izquierda **(4)** eliminé a tres nuevos soldados y avancé por un **enorme túnel**. Al final del mismo, acabé con dos nuevos nazis y me desvié a un **parque** a la izquierda donde tuve que destruir un nuevo tanque y eliminar a dos nuevos soldados. Avancé a la derecha, eliminé un nuevo soldado y entré por una **puerta** a la izquierda **(5)**. Una vez arriba, en otro **parque**, me ocupé de otro trío de soldados y entré por la **boca de metro** que había allí.

Nivel 24: The end of the line

Objetivos: Get train schedule • Unlock train doors • Divert first train track • Divert second train track

Armas: Todas las del nivel anterior

Giré a la izquierda y me encontré en un andén donde me atacaron varios soldados. Entré por unas escaleras a mi izquierda y una vez arriba, **abrí las puertas del tren (1)**. Acto seguido volví al andén, que seguía lleno de nazis, y esperé a que se abrieran las puertas del vagón para subir. Una vez dentro, encontré **munición y un botiquín** a la derecha y un soldado a la izquierda. Seguí a la izquierda y quedé encerrada entre dos vagones, ya que el tren se puso en marcha. Una vez que se abrió la puerta frente a mí, eliminé a dos soldados y continué avanzando. En el siguiente vagón, eliminé a un par de soldados más y al avanzar a la puertas frente a mí, me volví a quedar encerrada. Cuando se volvieron a abrir las puertas, eliminé a dos soldados y abrí unas puertas a mi derecha. En la nueva estación, subí rápidamente por una **escaleras** a mi derecha **(2)**, acabé con dos nuevos enemigos, **recogí el horario de trenes (3) y desvié el primer tren** (tocando el panel de la derecha). A continuación, bajé al andén, me ocupé del ejército de soldados que aparecieron (utilizando las columnas como protección) y al final del andén torcí a la derecha por una desviación con una **reja** que tuve que abrir. No tuve mas que seguir a la derecha y llegué a otro andén con dos soldados y con una caseta a la derecha.



1



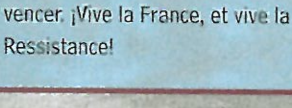

2

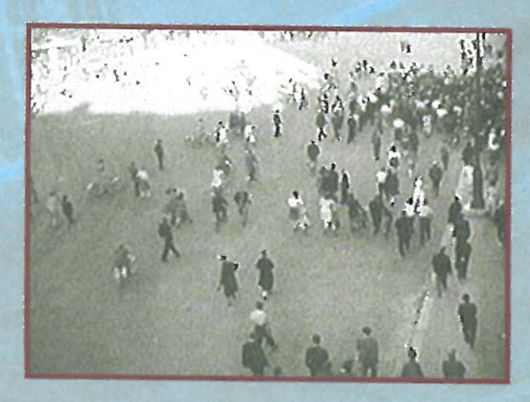

3



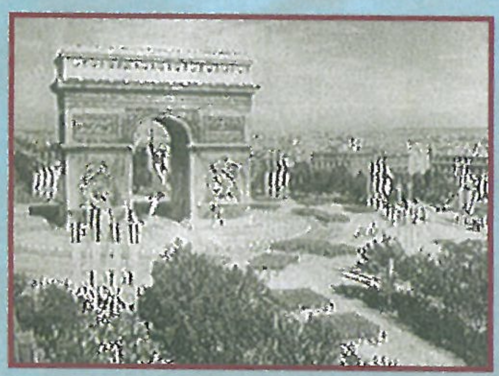
4

Entré a la **caseta** por el primer camino a la derecha que avisté y eliminé a un soldado. Después de eso, **desvié el segundo tren usando el panel (4)**. En ese momento, fui testigo del impresionante choque entre dos trenes alemanes y por fin París quedó a salvo de la amenaza nazi.
Finalmente, habíamos conseguido vencer. ¡Vive la France, et vive la Ressistance!









Misión extra: Panzerknacker Unleashed

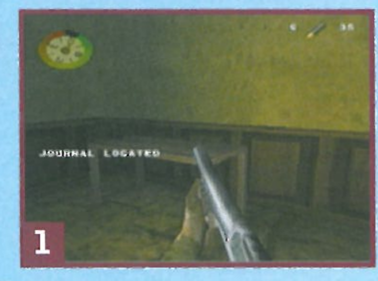
(En esta misión tomas el control del protagonista del primer Medal of Honor, siendo bastante difícil de realizar, además de muy divertido)

Nivel 25: Where beagles dare

Objetivos: Locate journal

Armas: Pistola • Escopeta • Granadas alemanas

Acabé con el perro frente a mí, avancé y giré a la derecha. Eliminé a otro par de perros y seguí avanzando por un pasillo. Tras eliminar a otros dos perros más a mi izquierda, llegué a un patio donde acabé con una tanqueta, para introducirme después por una **ventana** a mi derecha. Dentro de la habitación, me ocupé de dos perros más y **recogí el diario (1)**. Entonces, **se me añadieron dos nuevos objetivos:**
Find Panzerknacker legs
Find Panzerknacker Arms
Avancé a la izquierda, eliminé a dos nuevos perros **(uno de ellos, ¡llevaba una ametralladora!)**, giré a la derecha y encontré una habitación a la derecha con **munición**, un **botiquín** y dos perros. Salí de allí y continué a la derecha; a los pocos metros hallé una sala a la izquierda con dos perros y la **primera pierna que buscaba (2)**. Seguí por el pasillo y en un cruce, a la izquierda, me topé con un perro con ametralladora, **munición y un botiquín**. Seguí a la derecha y a los pocos pasos halle una nueva habitación a la derecha con dos perros y un **botiquín**. Continué por el pasillo y no muy lejos, hallé a la izquierda otra sala con un perro y más **munición**. Avancé y vi otra habitación a la izquierda con dos perros y **uno de los brazos (3) que buscaba**. Avancé hasta llegar a un nuevo pasillo, donde encontré a la derecha dos perros, **munición y un botiquín**. Seguí a la izquierda y llegué a una habitación con dos **perros armados (4) y la segunda pierna**. Acto seguido, rompí la ventana y salí al exterior. Eliminé a cuatro perros y rompí otra ventana a la derecha para poder entrar de nuevo en la casa. Dentro eliminé a tres perros más y **encontré el brazo que me faltaba (5)**. Continué a la derecha y tras girar a la izquierda y eliminar a un nuevo par de perros acabé la misión.

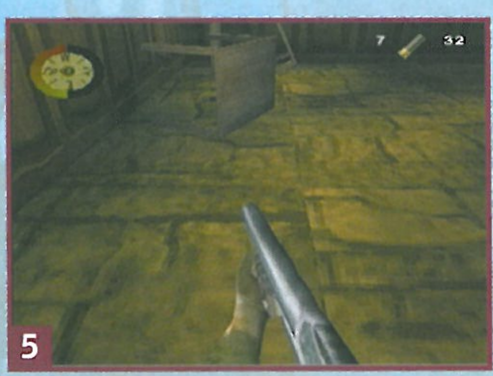


1


2


3


4


5

Nivel 26: Rotter to the corps

Objetivos: Find Panzerknacker Torso • Find Panzerknacker Head

Armas: Todas las del nivel anterior • Ametralladora grande

En la habitación frente a mí, hallé **botiquines** y **munición** a mi izquierda y a la derecha tres **soldados-explosivos** (estos tipejos explotaban al morir, más valía no acercarse a ellos) y un caballero. Seguí a la derecha, eliminé a un soldado y a un caballero en una escalera, subí por ella y descubrí la salida al exterior y a dos nuevos soldados. Nada más salir fuera, encontré un soldado y un caballero a mi derecha, y un poco más adelante a otro soldado con una moto. Continué mi camino y hallé un **almacén (1)** en el que entré. Allí eliminé a dos soldados y recogí **munición y un botiquín** a la izquierda. Avancé a la otra estancia del almacén y, tras eliminar a un caballero y a tres soldados más, salí de allí. Continué por el exterior, eliminé otra moto y entré en una **casa** a a la derecha para eliminar a un caballero, **coger el torso (2)** y algo de **munición**. Acto seguido, continué a la derecha, eliminé a dos caballeros más (tras una esquina, más adelante, me ocupé de dos soldados y un nuevo caballero y unos metros después, eliminé a otros soldados más).


1







Avancé y encontré una casa a la izquierda con dos caballeros y algo de **munición**. Poco después, otra caseta con dos soldados y unos metros más allá (dentro de la **caseta**) un soldado y una entrada a la derecha con un caballero y un **cruce de caminos. (3)**. Fui a la izquierda, eliminé a un soldado y a un caballero, continué y al fondo **encontré la cabeza (4)**. Salí de allí, continué por el exterior a la derecha, giré a la derecha, eliminé a tres soldados y subí unas escaleras a mi izquierda. Acabé con dos soldados y con dos caballeros (en una sala a la izquierda), seguí por el pasillo y llegué a una sala con un caballero y un soldado a la izquierda. Por la izquierda llegué a otra sala con dos soldados y otro caballero. Bajé las escaleras frente a mí, eliminé a un par de enemigos y entré en una habitación a mi derecha, donde vi a otro par más de soldados, un caballero y un **botiquín**. Seguí por el pasillo anterior, giré a la izquierda y eliminé a un trío de enemigos, salí por la puerta del fondo a la derecha. Eliminé a otro par de soldados y al fondo a la izquierda hallé un **botiquín**. A la derecha eliminé a dos soldados más y al final, a otros tres caballeros. Giré a la derecha y seguí hasta el final para llegar a una sala con **botiquín** y tres soldados. Los eliminé y seguí a la izquierda; al final del pasillo encontré la **puerta** para salir.

Nivel 27: I, Panzerknacker

Objetivos: Assemble Panzerknacker
Armas: Todas las del nivel anterior

Sabía que no tendría ninguna oportunidad para escapar con todos esos **robots** por ahí, así que **avancé hasta encontrar una sala con unas camillas (1) y monté el Panzerknacker** para que me ayudara (al hacerlo se me añadió **otro objetivo: escape the castle**). Nos enfrentamos a los primeros robots y seguimos a la izquierda. En la siguiente sala, acabamos con tres robots más y continuamos por la puerta al fondo. Recogí un **botiquín** en la siguiente sala y continué a la derecha. Eliminamos otro par de robots y en la siguiente estancia a otro par más. Seguimos adelante y llegamos a una **habitación con dos caminos (2)**. Seguí por el de la derecha y encontré tres robots y en una habitación a la izquierda, **munición** y un **botiquín**. Seguí por el otro camino y llegué a una sala con carne colgando y dos robots más. Subí por unas escaleras a la izquierda. Arriba, encontré dos robots y un **hueco a la derecha** por el que entré **(3)**. Llegué a una sala con unas escaleras a la izquierda que subí. En la nueva habitación, encontré **munición** y **botiquín** a la izquierda y varios soldados a la derecha. Bajé las escaleras de nuevo y fui a la izquierda.



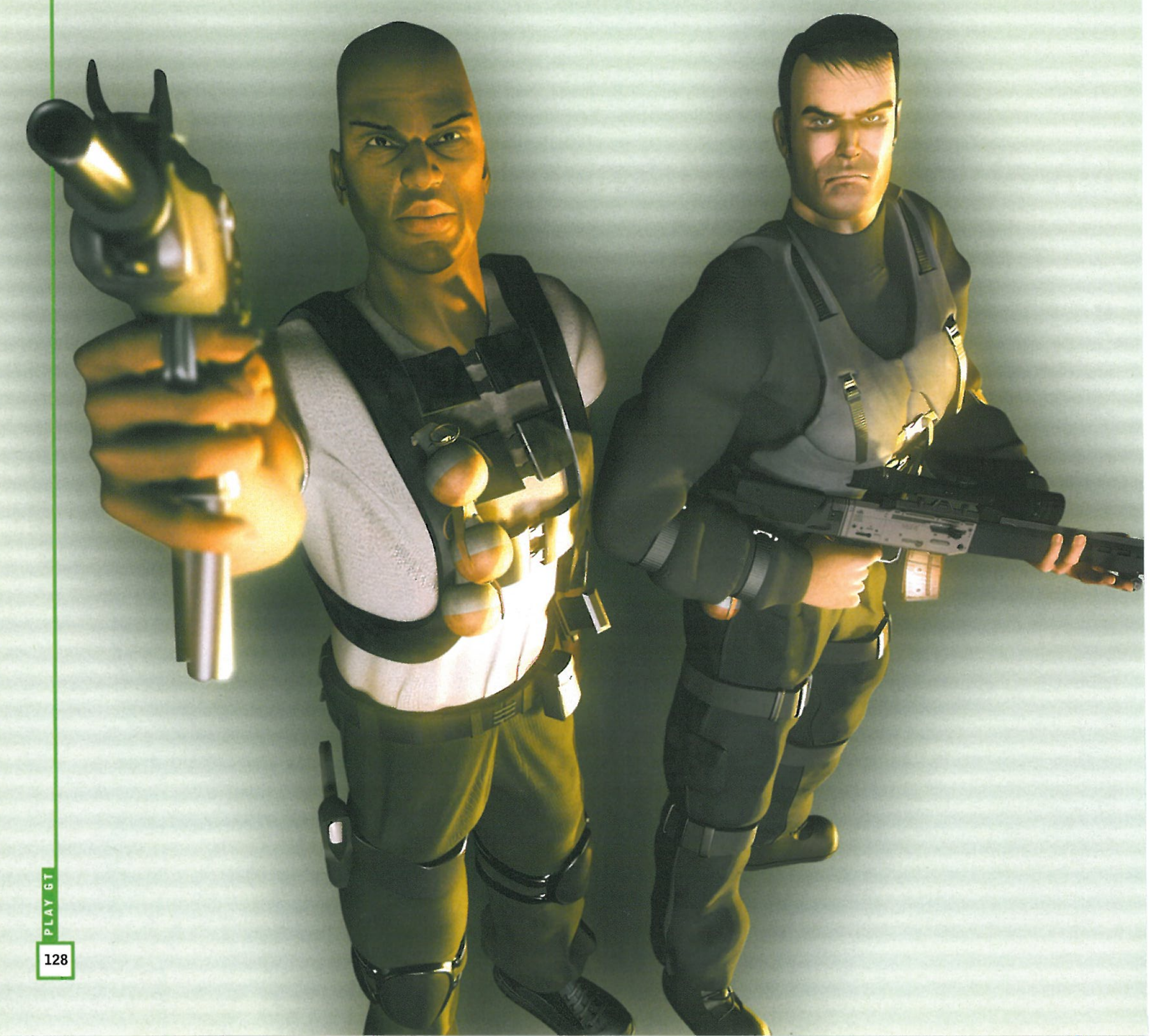
Avancé eliminando a la legión de robots que aparecían y, tras pasar por un pasillo con unas cajas, giré a la izquierda, eliminé a tres robots más y encontré un pasillo que me condujo al exterior. Allí, en un patio, **eliminé a un tanque (4)** y avancé por el túnel frente a mí para alcanzar finalmente la salida del castillo.





Syphon Filter 3

Gabe Logan está de vuelta y está vez promete más acción y aventura que nunca. Prepara tu armamento y pon a punto tus reflejos, porque vamos a zambullirnos de lleno en otra nueva misión de Logan y sus amigos.



TOKIO, JAPÓN
Hotel Fukushima





Bueno, pues ya que estamos metidos de nuevo en follones, cuanto antes empecemos mejor. Camina de frente y dirígete hacia el ascensor. Cuando el botones te deje en la planta adecuada, ve hacia la izquierda en el siguiente pasillo y **busca la habitación 413**. Entra en ella y una animación mostrará el baño. En él hallarás, dentro de la bañera, el **arsenal** con el que eliminar a los malosos. **CHECKPOINT**. Tras revisar las armas, **Lian Xing te explicará que en el edificio de enfrente están Shi-Hao y sus lugartenientes.** Tendrás que eliminarle a él y a 4 de sus hombres de confianza, aunque para ello antes debes acabar con el tipo que hay en la azotea de ese mismo edificio. **Podrás usar tanto el rifle de francotirador como la pistola para practicar el tiro a la cabeza e ir eliminándoles uno a uno**. Aguanta las oleadas de enemigos que aparecerán, cubriéndote detrás del mueble y la cama y quitándote de su campo de tiro. Cada vez que aciertes a un lugarteniente, Gabe te lo dirá. **CHECKPOINT**. Dirígete hacia la puerta y te darás de bruces con un esbirro de Shi-Hao. Acaba con él y sigue hacia los ascensores, librándote de todos los enemigos que te salgan al paso. Al llegar, Lian te dirá que esa ruta está bloqueada, por lo que tendrás que buscar otra forma de huir. Sigue hasta el fondo del pasillo y verás una puerta que lleva a una escaleras de color gris. Antes de bajar por ellas, entra en una **sala con máquinas de refrescos** que hay cerca y coge de una caja que hay en un rincón un **chaleco antibalas**. Empieza a descender con cautela, porque hasta que llegues al piso bajo te encontrarás con bastantes enemigos. En espacios tan estrechos la recortada va estupendamente. **CHECKPOINT**.

Tu nueva misión es rescatar con vida a una rehén. Continúa por los pasillos y elimina a 5 ó 6 terroristas. Cuando pases por delante de unos **conos azules**, llegarás a una bifurcación. Ve a la derecha y entra en una habitación con cajas, donde hallarás un **chaleco antibalas**. Al salir te estarán esperando 3 tipos que tendrás que eliminar si quieres seguir hacia el otro lado del cruce. Avanza hasta ver a un pobre botones amenazado por uno de los malos. Acaba con él (no, el botones no, el otro) y luego cruza una enorme cocina. Una escena te mostrará cómo es secuestrada la hija de un pez gordo. Empieza a correr y cuando la veas escoltada por un par de enemigos, empieza a disparar. Eso sí, extrema las precauciones, porque uno de ellos lleva chaleco antibalas, así que escóndete tras una esquina y usa el tiro al "melón". **CHECKPOINT**.

Corre y entrarás en una cocina de suelo rojo donde serás atacado por 4 ó 5 enemigos. Elimínalos y sal por el otro extremo. Sube las siguientes escaleras y ve hasta el fondo eliminando a todos los terroristas que veas. Allí, **junto a una mesa, encontrarás un escondrijo para tu invitada. CHECKPOINT**

Retrocede unos metros y a la derecha verás la recepción del hotel. Acaba con tres enemigos y luego sal por la puerta.

Intenta acabar con todos los enemigos que rodean al rehén y verás que sorpresa.



La bajada por las escaleras no será tan sencilla como esperas. Mantente alerta.



COSTA RICA, RAIN FOREST
Plantación oculta de Phoeber



Cambiamos de escenario y nos vamos a la selva. Nada más tomar el control de Gabe, aparecerá un soldado enemigo de frente que tendrás que eliminar antes de que te vea y de la alarma. Ahora **fíjate en el mapa**. Debes avanzar desde tu posición hacia el Oeste, hasta llegar a la zona en la que el terreno se estrecha. Allí, en la esquina noroeste, encontrarás una **caja** con un **fusil M-16** en su interior, y en la suroeste unas cuantas **granadas**.

Continúa hacia el Oeste, librándote de los tipos que te acosen hasta que des con **Lian Xing**. Nada más verte, empezará a correr y tú tendrás que seguirla hasta que déis con un **nido de ametralladoras**. Lo mejor contra este tipo de obstáculos en una buena granada lanzada desde cierta distancia. Observa cómo Lian lo hace y luego acaba con los soldados que aparezcan. **CHECKPOINT**.

Mira detrás del nido de ametralladoras y podrás hacerte con un **chaleco antibalas**. Sigue a Lian hacia el Sur y elimina a los francotiradores que hay en los árboles hasta dar con **otra ametralladora**. En esta ocasión, **tendrás que ser tú quien use la granada**, ya que tu compañera se ha quedado sin ellas. **Pulsa L1 y podrás fijar el lugar donde quieres que caiga** tu "regalito", luego lánzala y problema resuelto. **CHECKPOINT**.

Continúa tras Lian Xing y cuando te diga que te cubras tras los árboles hazle caso, ya que delante hay **otra ametralladora**. Usa un granada y listo. **CHECKPOINT**.

Sigue corriendo y en un momento dado, comenzará una escena en la que verás cómo **tu contacto, Ellis, es ejecutado** sin piedad por una rubia que te resultará familiar. Delante de ti verás una verja con una entrada. »



La única forma de inutilizar los nidos de ametralladoras es con una buena granada.



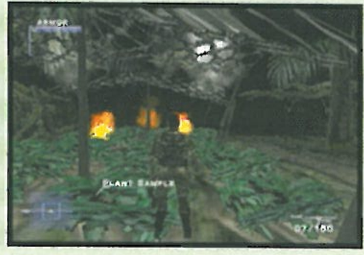
Si buscas bien, encontrarás armas de todo tipo, algunas tan eficaces con ésta.

» Antes de entrar por ella, coge de un par de cajas a ambos lados unas **granadas** y una **chaleco antibalas**. Ahora, ve al cuerpo de tu compañero y recibirás nuevas ordenes. **CHECKPOINT**. Sigue a Lian deshaciéndote de todos los soldados que encuentres hasta que des con una ametralladora. Usa una granada y sigue hacia el Oeste. **CHECKPOINT**. Tras unos pocos metros, llegarás a una zona vigilada por un buen montón de enemigos y con unas casetas. De las dos que están abiertas, entra por la que está más hacia el Oeste (mira el mapa). En el interior, en la segunda estancia, encontrarás en dos cajas un **detector de minas** y unos **recipientes para muestras**. **CHECKPOINT**. Sigue de frente y acaba con todos los enemigos que encuentres hasta salir al exterior, a una zona con unas construcciones de piedras. En la que hay en el centro **encontrarás una caja con un fantástico M-79**, eso sí, custodiado por un buen número de enemigos. Ten especial cuidado cuando vuelvas al interior de la caseta para deshacer el camino, ya que aparecerá un soldado equipado con chaleco antibalas que puede ponerte en apuros.

Ahora entra en la otra caseta y avanza hasta que des con un par de enemigos y una **caja con una HK-5**. Cógela y sigue para dar con un **chaleco antibalas** custodiado por dos tipos. A la derecha de esa caja hay una entrada a una **habitación de color azulado**. En ella **hallarás el ordenador que te permitirá mandar las coordenadas de la plantación a tu base.** Luego coge de dos cajas un **M-16** y una **recortada** y sal de ahí para continuar por donde ibas. **CHECKPOINT**. Un poco más adelante se encuentra al **helipuerto** donde te espera el helicóptero de los traficantes, custodiado por tres soldados. Una vez te libres de ellos, puedes optar por inutilizarlo acercándote a él y pulsando acción o lanzándole una granada. **CHECKPOINT**. Retrocede a la entrada a la caseta y ve hacia la esquina Noroeste del mapa, donde hallarás parte de la **plantación** ardiendo, aunque podrás tomar una **muestra** de las que todavía están en buen estado. **CHECKPOINT**. Ahora debes encaminarte hacia el límite Este de la zona (mira el mapa) y verás una **nueva plantación** en la que coger una **segunda prueba. CHECKPOINT**.



Podrás dejar al helicóptero fuera de combate de la forma que más te guste.



Antes de poder hacerte con las muestras, debes hallar los recipientes adecuados.



Usa el radar que hay a la izquierda para no dar un paso en falso, letal para ti.



Los francotiradores de los árboles son una amenaza constante para ti y Lian.

Tras la comunicación de Lian Xing, tendrás que ir a la zona central del Norte. Allí verás como una esclava es golpeada por uno de los soldados. **CHECKPOINT**. Camina en silencio hacia el montón de cajas y desde allí elimina al malhechor con el rifle de precisión. Luego **salva a la esclava y a su compañera** que está casi al lado, y coge de un par de cajas una **recortada** y un **chaleco antibalas**.

CHECKPOINT. Tu última parada está en el Sur, a la derecha de la entrada a un túnel. Al acercarte a la zona superior, el detector de minas parpadeará. Guíate por el radar que hay en la esquina inferior izquierda y no pases sobre los puntos rojos. La **tercera plantación** está a la izquierda del la boca del túnel. **CHECKPOINT**. Una vez, tengas en tu poder la **tercera muestra**, ve hacia el dichoso túnel con muchísimo cuidado.



COSTA RICA, TRANSPORTE C-5 Galaxy de Rhoemer



Después de semejante abordaje, serás atacado por dos soldados en esta zona de la bodega de carga. Acaba con ellos y verás sobre una **caja** que hay a la izquierda el **casco de una armadura** que tendrás la ocasión de ver dentro de muy poco. Sigue todo de frente y pasa al siguiente compartimiento del avión.

Allí te atacará otro enemigo que no ofrecerá mucha resistencia. Tras esto, **Rhoemer** bajará de la cabina por unas escalerillas embutido en una armadura negra espectacular y se dirigirá hacia donde viste el yelmo de la armadura sin que puedas hacer nada por evitarlo. Olvídalo de momento y elimina como más te guste al soldado que hay junto a las escaleras. Debajo de ellas **verás tres cajas que contienen dos UAS-12 y un chaleco**. Antes de coger nada, sube por las escalerillas silenciosamente para que los pilotos no te descubran y verás a la izquierda, en la cabina, la **palanca** que abre el portón de carga. Acciónala y sal de ahí sin lastimar a los pilotos, aunque te estén friendo a tiros. Ahora sí, coge el **chaleco** si lo necesitas y la potente **UAS-12**. Equípate con ella y retrocede hasta el fondo de la bodega. **CHECKPOINT**.

Detrás del jeep del fondo está **Rhoemer**. **Nada de lo que uses dañará su armadura, lo único que le afectará un poco son los potentes impactos de la UAS-12,** ya que le harán retroceder. **Tu objetivo es intentar tirarlo por la compuerta al vacío a base de disparos y cubriéndote siempre que sea posible de su arma**. A pesar de que resulta muy fácil de conseguir, es posible que te quedes sin munición. Si te ocurre esto regresa junto a la cabina y recarga el arma con la munición de la otra caja.



Para librarte de Rhoemer, usa el fusil que hay en la parte delantera del avión.



Antes de nada, abre las compuertas de la bodega mediante ese interruptor.



Si te quedas sin munición, regresa aquí y busca en las cajas que aún no has abierto.

MPUMALANGA, SUDÁFRICA
Mina de oro de Pugari



Nada más tocar tierra, debes prestar mucha atención y concentrarte, porque **es de vital importancia que tus primeros disparos no llamen la atención** de ninguno de los 6 ó 7 guardias que patrullan la zona, para lo que tendrás que disparar a la cabeza con el rifle de francotirador o con la pistola con silenciador. Pues bien, date la vuelta y elimina al soldado que camina sobre la grúa. Una vez hecho esto, intenta acabar con todos los guardias que puedas desde ahí y sin que te vean.



Como objetivo final, tendrás que colocar las cargas explosivas en el lugar correcto.



Maniobrar con el paracaídas no resultará nada fácil. No vayas a pegártela...

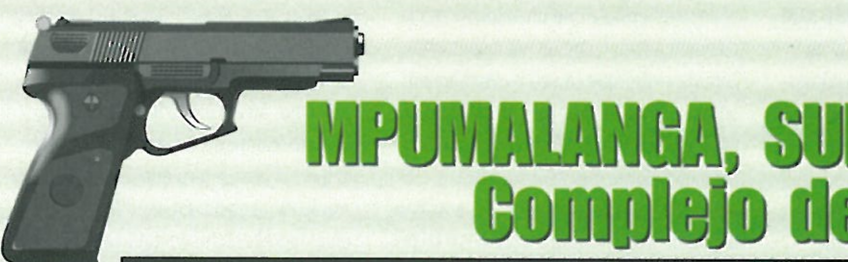


En esta zona tendrás que proteger a los esclavos de los disparos enemigos.



Uno de tus compañeros está en peligro y tendrás que proporcionarle cobertura.

Cuando despejes un poco la zona, camina por el brazo de la grúa y verás en el extremo la palabra "salto". Ahí debes presionar ▲ y saltar hacia las rocas. Ponte a cubierto y ve hacia la caja verde que hay a la derecha para hacerte con los **explosivos**. **CHECKPOINT.** Desde ahí elimina algún enemigo más y ve hacia el otro extremo de la cornisa, hasta que veas por dónde puedes descender mediante una indicación. Ponte de espaldas y descuélgate hasta el suelo para acabar con el resto de guardias. Antes de continuar por la cueva de la derecha, hazte con el **chaleco** que hay junto a la grúa en la ya típica caja verde. Sigue por la cueva con cuidado y acabando con toda la resistencia que encuentres. **CHECKPOINT.** Cuando salgas a zona abierta, cúbrete tras unas rocas y asómate para ver una pequeña caseta alrededor de la que patrullan tres guardias. Cuando los elimines, **puedes hacer saltar por los aires la caseta disparando a los bidones** que hay a la derecha, aunque a costa de llamar la atención de más enemigos. Sigue por el siguiente túnel y un poco más adelante encontrarás a dos esclavos que liberar. **CHECKPOINT.** Tras y la actualización de tus objetivos, ve a la derecha y verás unas **vagonetas de mina**. En este punto puedes ir hacia la izquierda o a la derecha. Acaba con el guardia que hay cerca y sigue por la derecha. Llegarás a una zona con una pasarela de metal en la que serás atacado desde dos zonas elevadas. Elimina a todos los enemigos que salgan hasta que los esclavos pasen con seguridad. Sigue de frente y una nueva escena te dirá que has cumplido un nuevo objetivo. **CHECKPOINT.** Desciende por el túnel de la izquierda y cuando dobles la siguiente esquina verás a un guarda de espaldas a ti al que eliminar. Delante hay una zona abierta con pasarelas de metal, donde verás a **Dejesus**; échale una mano para acabar con los malos. Tras una corta charla, se irá por su camino. **CHECKPOINT.** Vuelve donde viste a los esclavos y coloca los explosivos donde se te indica.



MPUMALANGA, SUDÁFRICA
Complejo de Pugari



Debido a la explosión, la mina empezará a venirse abajo, por lo que tendrás que buscar un ruta de escape lo antes posible. Ve hacia las vagonetas que hay al fondo y acciona la **palanca** que hay junto a la última para ponerlas en marcha. Ni corto ni perezoso, nuestro protagonista se subirá a una de ellas, por lo que tendrás que estar muy atento a lo que se te eche encima. Procura agacharte cada vez que pases por alguno de los arcos de la galería y no te preocupes de los enemigos que aparezcan, porque acabarán por ser atropellados. Cuando el viajecito se detenga de forma abrupta, salta de tu medio de transporte hacia un lado, porque enfrente te espera un **enemigo armado con un M-79** que no dudará en hacerte saltar por los aires. **CHECKPOINT.**



Agáchate cuando vayas sobre la vagoneta para no caerte de ella. Y ten cuidado.



En cuanto elimines a ese tipo, empieza a correr si no quieres ser atropellado.

A la derecha podrás ver una rampa que asciende hasta otro descampado, con un camión y una **caseta** a la izquierda. Entra en esta última sin que te vea el tipo que hay dentro y averiguarás que no es sino **Foreman Jones**. **CHECKPOINT.** Tras el interrogatorio, podrás decidir si dejarlo con vida o acabar con él. Si decides vengarte, mejor hazlo desde la puerta de la caseta, ya que el camión que hay en el otro extremo del descampado se estrellará contra la caseta, (donde antes estaba el camión, hallarás ahora un **chaleco**). »

» Tendrás que enfrentarte a casi una docena de soldados que quieren tu cabeza por eliminar a su líder. Busca refugio y elimínalos uno a uno.


Tus ataques ganarán efectividad cuanto más cerca esté el enemigo en cuestión.

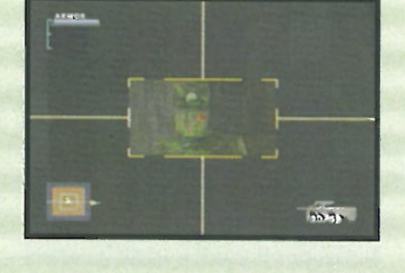
Continúa por la siguiente rampa y acaba con los tres guardias que patrullan esta zona, uno de ellos en lo alto de la muralla. Coge si te hace falta el **chaleco**


Las misiones son de los más variadas, incluso te vendrá bien saber informática.

que hay junto a otro camión. Continúa caminando y eliminado guardias hasta que veas una puerta que lleva a una escalera. Baja por ella y accederás a una sala de suelo enrejado en la que tendrás que acabar con dos guardias que hay debajo de ti. Detrás de la maquinaria roja de la derecha verás un **interruptor** que debes pulsar para cumplir otro objetivo. **CHECKPOINT.** Continúa por la escalera que hay en el otro extremo y saldrás al exterior. Ve hacia la derecha y de repente verás caer desde una oficina en lo alto a un compañero tuyo, pereciendo sin remedio. Tras él bajarán dos soldados que debes quitarte de encima para ir a la derecha y encontrar una caja con un **chaleco antibalas**. Entra por la puerta por la que salieron los guardias y sube a la **oficina**. Allí hallarás un **ordenador** que debes manipular. **CHECKPOINT.** En ese instante, unos miembros de Apartheid aparecerán en el tejado de enfrente y dispararán. Tu compañero Dejesus te librará de ellos. Baja al patio y habla con él para luego ir hacia el **elevador** que hay en el fondo y acabar con tres enemigos con chalecos.



KABUL, AFGANISTÁN
Distrito Shirpur



Camina de frente por esa misma calle hasta la segunda casa. Asómate por la pared derruida y verás a un **francotirador** de espaldas a ti, sobre una plataforma al que tendrás que eliminar de un disparo. **CHECKPOINT.** Detrás de la pared de la izquierda hay un soldado bien armado. Cuando lo elimines, cógele el **rifle de visión nocturna** y sigue por la "puerta" que hay bajo la plataforma. Asómate a la calle para ver a lo lejos un segundo francotirador, sobre un autobús. **CHECKPOINT.** Acaba con él, sube al autocar y desde ahí acaba con otro que hay a tu espalda, en la azotea de un edificio. **CHECKPOINT.** Baja al suelo por el otro lado hasta que des con una casa con ventanas y un tipo dentro. Acaba con él y avanza por las habitaciones. En la segunda verás una plataforma a la que subir y desde la que llegar a un agujero en el suelo que hay más adelante. Déjate caer por él hasta un pasaje subterráneo y **verás en la pared el mapa que buscas y al que has de sacar una foto. CHECKPOINT.** Avanza con cuidado por el corredor, porque al final hay un par guardias patrullando. Cuanto te libres de ellos, verás dos caminos por los que seguir. Ve por la izquierda y avanza hasta que puedas entrar a un habitación a la izquierda con otro guardia dentro. Elimínalo con cuidado y luego entra para ver una **caja verde que tendrás que manipular. CHECKPOINT. Una cuenta atrás comenzará** y tendrás que salir por patas. Sal de nuevo al pasillo, acabando con el guardia que aparece por sorpresa, y gira a la izquierda. Al fondo del pasillo verás unas cajas amontonadas gracias a las que podrás alcanzar el agujero que hay en el techo. Sal por él y quédate quieto hasta que acabe la cuenta atrás. **CHECKPOINT.** No sigas subiendo al piso superior y baja de nuevo por el agujero para retroceder hasta el cruce de caminos que viste antes. Sigue ahora por el otro corredor que antes no tomaste, el que está excavado en la roca. Más adelante encontrarás otra bifurcación, donde tendrás que escoger el camino que está más a la derecha. Al final verás una mesa a la que podrás subir para alcanzar el agujero en el techo que te llevará de nuevo a la superficie. Mira el mapa para ver dónde te encuentras y busca refugio, porque es posible que un soldado venga directo hacia a ti con malas intenciones. Intenta evitar que te vea y elimínalo en silencio. Ponte ahora bajo el marco de la puerta y elimina desde ahí a otro de los francotiradores que se encuentra apostado justo encima de ti, en la azotea del edificio de enfrente. **CHECKPOINT.** Cuando acabes con él recibirás la compañía de varios de sus colegas, por lo que debes mantenerte muy alerta. Una vez liquidados todos, tira por la calle en la que estás hacia la derecha y dobla la esquina a la izquierda. Aquí te enfrentarás a un par de enemigos, uno de ellos escondido en un hueco en la pared de la izquierda. Avanza hasta el final, acaba con un francotirador que hay en la casa de enfrente y, una vez despejes la zona, entra en la casa de la derecha, casi en la esquina. **CHECKPOINT.** Camina por ella y sube unos escalones que hay al fondo mediante los que accederás al puesto donde se encontraba apostado el último francotirador que abatiste. Sal a la terraza por la puerta de al lado y, bien a cubierto, **coge la AU300. CHECKPOINT.** Con esa flipada de arma podrás acabar con tus enemigos aunque se encuentren tras una pared, como podrás comprobar con el francotirador que tienes en el edificio de enfrente. **CHECKPOINT.** Ahora baja hasta la calle y sigue por la derecha, hacia el arco de piedra que ves al fondo. En una casa medio derruida que hay en un lateral encontrarás un **chaleco** en una caja. Ahora sigue hacia el marco, deshaciéndote de los enemigos que te salgan al paso y gira a la izquierda en la siguiente esquina. En el edificio que hay en el lado derecho de esta calle se encuentra el último francotirador, al que abatirás con facilidad con tu nueva arma. **CHECKPOINT.** Cuando lo consigas, verás que **tienes como misión ir a la zona donde serás rescatado.** Ese lugar no es si no el autobús que encontraste empotrado contra un muro, que además está muy cerca de donde te encuentras (mira el mapa). Súbete a él después de limpiar la zona y **recibirás un mensaje: el helicóptero está siendo atacado por 4 tipos con lanzagranadas. Búscalos y elimínalos rápidamente con el AU300.**


Cuando acabes con los francotiradores, tendrás que hallar el punto de recogida.


Uno de tus mejores aliados será este rifle de visión nocturna. Un disparo, un fiambre.

DUBLÍN, IRLANDA S.S. Lorelei

Elimina primero al tipo que hay encima de ti, en la grúa, y luego a los dos que aparecerán por sorpresa rodeando el container donde estás. Baja y ve hacia la esquina de la bodega que hay junto a una puerta verde pequeña. Allí, en el suelo, **coloca los primeros explosivos. CHECKPOINT.**

Ahora sal de ahí y ve hacia la izquierda hasta que veas que puedes seguir tanto por la derecha como para la izquierda. Toma esta última dirección y luego avanza por el pasillo hasta el fondo, acabando con un enemigo. Cuando dobles la esquina a la izquierda, tendrás que eliminar a otro guardia que hay al fondo y a otros dos que hay en el pasillo de la derecha. Ve por este último hasta el final y **coge una caja de munición para el rifle de francotirador**. Retrocede unos metros y entra en la bodega que hay hacia la mitad del mismo. Acaba allí con otro guardia que sube las escaleras y luego **coloca la segunda carga en el rincón superior izquierdo, en el suelo. CHECKPOINT.**

Vuelve al pasillo y retrocede un poco para luego seguir hacia la derecha y avanzar de nuevo por el pasillo paralelo al que usaste para llegar hasta aquí (mira el mapa si te lías). Tras unos metros, verás que puedes entrar en una tercera bodega de carga, a la izquierda. Entra en ella y acaba con los dos guardias que hay dentro para luego **poner la tercera carga en la esquina superior izquierda. CHECKPOINT.**

Sal de ahí y luego vuelve al pasillo para continuar hacia la derecha (al Este del barco). Despeja la zona y entra por una puerta que hay en el pasillo del fondo, donde hallarás un elevador. Monta en él y sigue hacia la zona donde hay una turbina enorme. Sube las escaleras y **coloca las últimas cargas. CHECKPOINT.**

Luego elimina a un par de empleados del barco, uno a tu espalda y otro a la izquierda de la turbina. Coge, antes de seguir subiendo por las escaleras, **munición para la HK-5** y un **chaleco antibalas** de las dos cajas que hallarás a ambos lados. Ahora sí, asciende por ellas y camina por el pasillo hasta que veas un escena en la que hablan dos tipos. De la puerta de la derecha saldrá uno de ellos, el cocinero, pero no hace falta que lo elimines, no va armado (mira la sección "Secretos"). Sube por las escaleras que hay la derecha y acaba con un tipo trajeado para hacerte con su



Deja vivir al cocinero y síguele hasta la cocina. Desbloquearás una arena secreta.



Tus enemigos no tendrán ninguna posibilidad si usas las armas así.



Antes de colocar las cargas explosivas, despeja la zona de molestos enemigos.



Cada vez que cumplas un objetivo, obtendrás un Checkpoint.



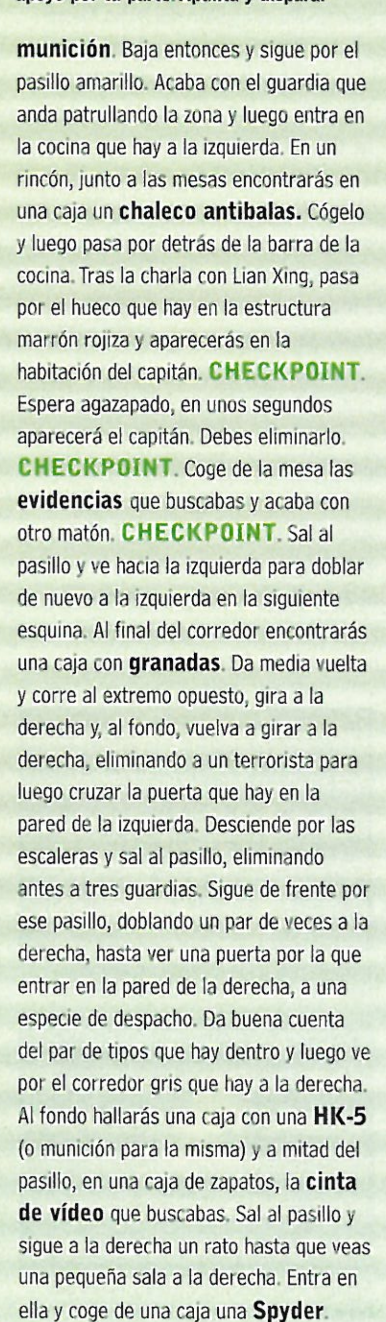




Al final, tu compañera necesitará fuego de apoyo por tu parte. Apunta y dispara.



Si coges a los enemigos por sorpresa, te será mucho más fácil eliminarlos.



munición. Baja entonces y sigue por el pasillo amarillo. Acaba con el guardia que anda patrullando la zona y luego entra en la cocina que hay a la izquierda. En un rincón, junto a las mesas encontrarás en una caja un **chaleco antibalas.** Cógelo y luego pasa por detrás de la barra de la cocina. Tras la charla con Lian Xing, pasa por el hueco que hay en la estructura marrón rojiza y aparecerás en la habitación del capitán. **CHECKPOINT.**

Espera agazapado, en unos segundos aparecerá el capitán. Debes eliminarlo. **CHECKPOINT.** Coge de la mesa las **evidencias** que buscabas y acaba con otro matón. **CHECKPOINT.** Sal al pasillo y ve hacia la izquierda para doblar de nuevo a la izquierda en la siguiente esquina. Al final del corredor encontrarás una caja con **granadas**. Da media vuelta y corre al extremo opuesto, gira a la derecha y, al fondo, vuelva a girar a la derecha, eliminando a un terrorista para luego cruzar la puerta que hay en la pared de la izquierda. Desciende por las escaleras y sal al pasillo, eliminando antes a tres guardias. Sigue de frente por ese pasillo, doblando un par de veces a la derecha, hasta ver una puerta por la que entrar en la pared de la derecha, a una especie de despacho. Da buena cuenta del par de tipos que hay dentro y luego ve por el corredor gris que hay a la derecha. Al fondo hallarás una caja con una **HK-5** (o munición para la misma) y a mitad del pasillo, en una caja de zapatos, la **cinta de vídeo** que buscabas. Sal al pasillo y sigue a la derecha un rato hasta que veas una pequeña sala a la derecha. Entra en ella y coge de una caja una **Spyder**.

Sal y sigue por donde ibas para entrar por una puerta que lleva a unas escaleras en la pared izquierda. Baja y saldrás al pasillo en el que viste al cocinero. Gira la primera a la derecha y sigue de frente acabando con dos o tres matones. **CHECKPOINT.** Cuando llegues al fondo, gira a la izquierda y cruza la puerta que ahora estará abierta. Camina por el corredor mientras te libras de un par de enemigos y gira a la derecha, tras hacerte con un **chaleco** de una caja. En esta zona te verás envuelto en un tiroteo, así que extrema las precauciones. Dobla a la izquierda y ve al fondo despejando la zona. **CHECKPOINT.** Vuelve a doblar a la izquierda y llegarás a una zona muy parecida a la que dejaste atrás, no te despistes. Ve por el pasillo acabando con los malos que veas para girar al fondo a la derecha y continuar por las escaleras de la izquierda. Cuando llegues abajo, coge un **chaleco. CHECKPOINT.** Sigue por la siguiente puerta y saldrás a una de las bodegas en la que colocaste cargas explosivas. Baja las escalerillas mientras acabas con otro enemigo que te espera debajo de ti. Sal al pasillo y gira a la izquierda dos veces, para luego hacerlo hacia la derecha. Sigue por el estrecho corredor eliminando a los enemigos que encuentres y, cuando puedas, gira a la derecha para entrar en la bodega donde serás recogido. **CHECKPOINT.**

Tras la escena, **tendrás que proteger a tu compañera de los malhechores** que aparecerán a ambos lados de la grúa. **Usa el rifle de francotirador,** apuntando a la cabeza para eliminarlos rápidamente.

COSTA RICA, RAIN FOREST
Ruinas Aztecas

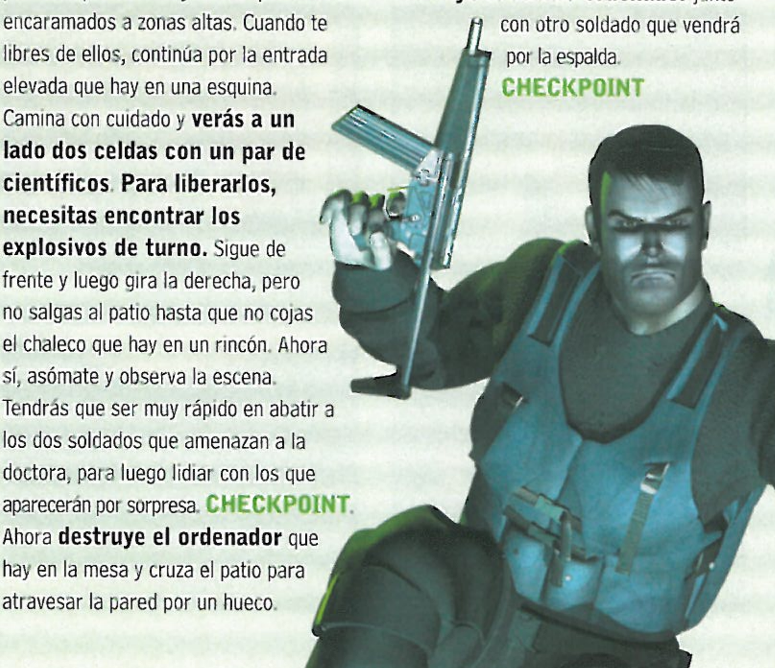
Escóndete del guardia que hay patrullando en el túnel enfrente de ti. Acaba con él para hacerte con su **recortada** y avanza por ese mismo túnel hasta llegar a una estancia donde hay un soldado con una **M16**. Da media vuelta y ve por el otro camino que viste al empezar, para encontrar en un agujero a un soldado enemigo herido. Salta por encima automáticamente y sigue (puedes escoger entre eliminarlo o no) hasta que llegues a un **cruce de caminos** con tres posibles salidas, aunque la única que no está bloqueada es la de la derecha. Sigue por ese camino y al final sube por la pared hasta lo alto, donde esperan dos soldados. Sal por la puerta y te encontrarás con dos posibilidades: seguir de frente o hacia la izquierda. **CHECKPOINT**. Escoge esta última y coge, un poco más adelante, **munición para la Falcon** tras librarte de un soldado enemigo. Si sigues por ahí no encontrarás nada interesante, así que date media vuelta y ve por el camino que descartaste antes. Avanza y más adelante escoge cualquiera de los dos posibles caminos, ya que llevan al mismo sitio, donde **recibirás una nueva comunicación**. **CHECKPOINT**. Baja las escaleras acabando con otro tipo y ve por el túnel de la derecha para, al final, ver una escena en la que los guardias amenazan a un científico. Como no puedes hacer nada, da media vuelta y sigue por el otro camino. Elimina a un par de guardias más y verás más adelante unas cajas. Súbete a la pila más alta y cuelate por el agujero del techo. Desde ese tejadillo podrás llegar hasta otro corredor si te dejas caer por un lado. Coge de un extremo la **munición para la UAS-12** y avanza de frente. **CHECKPOINT**. Antes de girar en la siguiente esquina a la izquierda, asómate y verás un amplio pasillo donde esperan 4 soldados. Asómate y **dispara a los bidones grises** que hay pegados a la pared para eliminar a tus enemigos. Con todo despejado, avanza para entrar en una estancia a la izquierda, aunque debes permanecer alerta, en cualquier momento puede aparecer algún soldado más. **En esta sala encontrarás el ordenador que guarda el modelo del virus, por lo que tendrás que manipularlo y luego destruirlo.** **CHECKPOINT**. Tras las nuevas instrucciones, **libera al científico** que tienes justo a la derecha, simplemente acercándote a él. **CHECKPOINT**. Justo después, busca refugio en las cajas verdes que hay junto a la pared, ya que aparecerán enemigos por la puerta dispuestos a liquidarte. Acaba con ellos y sal de nuevo al pasillo. Entra en el boquete que se ha abierto en la pared de enfrente con las explosiones de los bidones y podrás hacerte con el **chaleco** que hay en una caja. Regresa al pasillo y sigue hasta el fondo y para luego girar a la izquierda. En este nuevo pasadizo encontrarás al **segundo científico**. **CHECKPOINT**. Un poco más adelante, en una pequeña sala a la derecha, se encuentra el **segundo de los 7 ordenadores que debes destruir**. De vuelta en el pasadizo, retrocede un poco y entra en un túnel que hay en la misma pared que la sala en la que has estado. Al final darás con una bifurcación en la que debes tomar el camino de la izquierda para llegar a una estancia cuadrada donde hallarás una **H11**. **CHECKPOINT**. Sube por la rampa que hay junto a la caja y llegarás a una zona abierta en la que debes tener mucho cuidado, ya que te convertirás en un blanco fácil para los soldados que patrullan por la zona y de los que están encaramados a zonas altas. Cuando te libres de ellos, continúa por la entrada elevada que hay en una esquina. Camina con cuidado y **verás a un lado dos celdas con un par de científicos**. **Para liberarlos, necesitas encontrar los explosivos de turno.** Sigue de frente y luego gira la derecha, pero no salgas al patio hasta que no cojas el chaleco que hay en un rincón. Ahora sí, asómate y observa la escena. Tendrás que ser muy rápido en abatir a los dos soldados que amenazan a la doctora, para luego lidiar con los que aparecerán por sorpresa. **CHECKPOINT**. Ahora **destruye el ordenador** que hay en la mesa y cruza el patio para atravesar la pared por un hueco. Liquida a tres soldados más y sigue por el único corredor que hay, donde **verás un par de celdas con científicos** y otra con **granadas** y un soldado. Cuando lo elimines, sigue por el túnel que hay en la pared opuesta hasta salir al aire libre y acaba con el guardia que hay sobre ti. Más adelante encontrarás la entrada a una amplia sala con dos guardias y donde **hallarás otros 3 ordenadores que destruir**. Sigue, liquidando al soldado que aparecerá por la espalda, y en la primera sala pequeña que hay a la derecha encontrarás los **explosivos**. **CHECKPOINT**. Retrocede y **usa los explosivos para liberar a los 4 científicos que hay en las celdas**. Cada vez que liberes a uno obtendrás un checkpoint y aparecerá un soldado. Ve al lugar donde cogiste los explosivos y avanza al final del pasillo para hallar al **Dr. Freid** escondido. **CHECKPOINT**. Tu listado de objetivos se actualizará, baja por el agujero de delante para coger la **reliquia**. Da media vuelta y sube para entrar en la estancia que hay a mitad del pasillo. Camina por el corredor de delante hasta coger un **chaleco** y llegar a una sala a la izquierda con un soldado. Coge de una caja la **muestra del virus** y **destruye el último ordenador** junto con otro soldado que vendrá por la espalda. **CHECKPOINT**


En esta fase tendrás que sudar la gota gorda con tanto tiro y escalada.


Para liberar a los científicos, primero tendrás que encontrar los explosivos.


Estate atento, no vayas a dejarte algún ordenador sin destruir. Con una bala basta.


Apunta a los barriles grises y harás que tus enemigos salten por los aires.



DUBLÍN, IRLANDA
Astilleros





Nada más empezar, serás recibido por un par de enemigos con chalecos antibalas. Al primero, el que se coloca enfrente de ti, puedes eliminarlo disparando a los barriles que hay a la izquierda. Para liquidar al segundo has de ser muy rápido y darle en el "melón" antes de que te aniquile. Luego avanza de frente y coge un **chaleco antibalas** junto a un contenedor rojo. Gira a la derecha, luego a la izquierda y **encontrarás a tu compañera del MI6, Maggie**. Cuando salga pitando tras la charla, síguela y avanza corriendo mientras ella te cubre de los francotiradores. Al final, **darás con un camión al que has de subir para poner una carga explosiva** y salir por piernas. **CHECKPOINT**. Date media vuelta rápidamente y acaba con un tipo vestido de negro que está acribillando a Maggie. Después coge el **chaleco** que hay a la derecha del camión y **munición para la HK-5** frente al él. Ahora retrocede un poco y gira a la derecha hacia un hangar, mientras soportas de mala manera el fuego de un tipo agazapado en la torre que hay en mitad del patio. **CHECKPOINT**. Habéis quedado atrapados en un hangar junto a con unos cuantos terroristas escondidos que os están inflado a granadas. **Tu prioridad será seguir a Maggie** hasta que se pare tras unas cajas. En ese momento, asómate por el lado izquierdo para hacer salir a un terrorista con chaleco a lo lejos, junto a unos **bidones**. Dispara a estos últimos y conseguirás acabar con él y de paso destrozar la otra puerta del hangar, por donde podréis salir. **CHECKPOINT**. Una vez fuera empieza a disparar sin parar, porque aparecerán un montón de enemigos, aunque contarás con la ayuda de agentes del MI6. Al fondo, junto a unos contenedores, **encontrarás el segundo de los camiones que tienes que volar**. Hazlo, ya sabes cómo. **CHECKPOINT**. Luego ayuda a despejar la zona y avanza hacia el otro extremo, hasta que uno de los agentes hable contigo. Ve hacia la derecha y acaba con un enemigo con chaleco que hay sobre el tejado de un hangar. Antes de entrar en él, coge de una caja que hay a la derecha del portón, una **MIL 15**. Ahora sí, entra en el hangar y **camina hacia el fondo para encontrarte con tu compañera y un agente llamado Rusell que debes proteger a partir de ahora**. Síguele al exterior hasta que se pare junto a una puerta cuya cerradura empezará a manipular. Tú, mientras tanto, debes protegerle de los terroristas. Cuando acabe, entra al edificio con él y sube las escaleras para entrar en la oficina donde se encuentran los datos que buscas. Date media vuelta, porque aparecerán varios enemigos. **CHECKPOINT**. Cuando los despaches y te despidas de tu protegido, sal y elimina otros dos terroristas más. Baja las escaleras y coge el **chaleco** que hay en un rincón tras despejar la zona con cuidado. Luego sigue hasta el fondo del hangar, elimina a dos terroristas más, coge otro **chaleco** de una caja y camina hasta que veas un portón casi oculto a la vista por unos bidones amontonados frente a él. Ponte a cierta distancia y dispara a dichos **barriles** para que salten por los aires. Sal al exterior y abre fuego de nuevo contra tus enemigos mientras vas al lado izquierdo. Allí encontrarás el **tercer camión** que volar y dos cajas, una con un **chaleco** y otra con una **Spyder**. **CHECKPOINT**. Da media vuelta y sigue de frente, eliminado a unos cuantos terroristas más, hasta entrar en un túnel. Coge un **chaleco** de una caja que hay junto a la pared de la izquierda y avanza hasta ver el **último camión**. Acaba con los tipos que lo custodian y coloca los explosivos para volarlo.



La mejor forma de acabar con los enemigos con chaleco es así.



Aprovecha y avanza mientras tu aliada te proporciona fuego de cobertura.



Cuando encuentres algún camión, colócale una de las carga en el techo.



DUBLÍN, IRLANDA
Astilleros superiores







No permitas que ninguno de los tipos de negro se acerque a Niguel.



Afortunadamente para ti, ninguno de los terroristas lleva chaleco antibalas.

Empieza a correr de frente, eliminando enemigos, hasta salir del túnel. Más adelante tendrás que girar a la izquierda para encontrar a **Niguel**. **CHECKPOINT**. **Tu misión ahora será seguirle por el laberinto de cajas y contenedores y protegerle de los terroristas.** No le pierdas de vista o acabarán enseguida con el chico. **CHECKPOINT**.

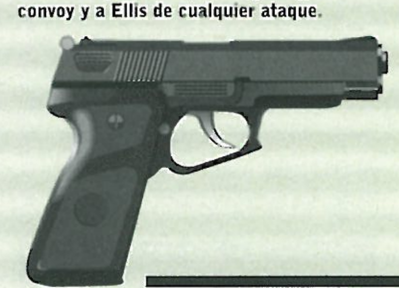
La tensa persecución acabará al encontrar el último camión. Sin embargo, Niguel no dejará que lo hagas saltar por los aires y se irá montado en él, tras lo cual recibirás ordenes de pararle los pies. Coge el **chaleco** de la izquierda y sigue por el túnel por el que se ha ido el chico. Cuando le veas parado junto al camión disparándote, liquídalo con facilidad para acabar la misión.



KABUL, AFGANISTÁN Área del desierto



Tras la escena, prepárate porque **tienes que eliminar a 3 soldados afganos que empezarán a atacar el convoy**. Cuando despejes la zona sigue tras el camión y verás como otro enemigo surge a la izquierda del camino. Acaba con él y luego con un compañero que anda en las proximidades y busca en las cercanías una entrada a un túnel. **CHECKPOINT**. Avanza con cuidado, ya que te esperan un par de tipos en el interior, y sigue hasta que salgas al exterior. Asoma la cabeza y verás a tres enemigos, que no son otros que los que están machacando a tus compañeros del convoy a base de morterazos. Una vez despejes la zona, coge de un rincón un **chaleco**. **CHECKPOINT**. Vuelve al túnel y sal de nuevo al exterior, mientras eliminas a un par de rebeldes. **CHECKPOINT**. Ahora ve hacia el camión y **adelántate un poco para recibir la bienvenida de tres guerrilleros mientras proteges a Ellis**. Cuando te libres de ellos, verás cómo tu compañero **vuela una alambrada** que bloquea el camino usando un explosivo. Avanza tú un poco, coge un **chaleco** de la caja de la derecha y **haz saltar por los aires la segunda valla. CHECKPOINT**. Sigue de frente hasta que llegues a un puente por el que no podrás continuar, ya que está minado. Deja ese problema a Ellis y preocúpate del francotirador que os está cosiendo a balazos desde el flanco izquierdo. Baja por ese lateral del puente y ve en su busca para liquidarlo. **CHECKPOINT**. Ahora da media vuelta y sitúate bajo el **puente**. **En uno de sus laterales verás adosados unos explosivos que tendrás que desactivar.** Súbete en la roca y, de ahí, a la viga horizontal para alcanzar la carga sin dificultad. **CHECKPOINT**. Regresa junto al convoy y avanza junto a él hasta que encuentres una **segunda mina** en mitad del camino. **Tu compañero se pondrá a desactivarla y tú debes protegerle** mientras tanto de los enemigos que aparezcan para matarle. **CHECKPOINT**. Recoge un **chaleco** que hay junto a unas cajas, fuera del camino, y regresa para quedarte ahora cerca del camión y espera a que aparezcan más enemigos. Vuelve junto a Ellis y adelántate para encargarte de unos francotiradores (mejor si lo haces desde una de las paredes elevadas de los lados). **CHECKPOINT**. Ahora da media vuelta y échale una mano a tu compañero con un enemigo para luego continuar hacia delante. Cuando estés entre las dos paredes elevadas, os tenderán una emboscada de la que será difícil salir, ya que atacarán a Ellis continuamente y tú tienes que protegerle. Procura acabar con los tipos que hay apostados en la pared contraria a él y luego elimina al resto. **CHECKPOINT**. Continúa de frente por el camino y volverás a encontrarte con el camino cortado y un buen montón de enemigos intentando freír al pobre Ellis. **Tu misión, por supuesto, será eliminarlos a todos ellos lo más rápido posible con toda la munición que tengas**. Despejada la zona, **coloca un explosivo en la valla** y habrás a acabado está misión.



Ocurra lo que ocurra, debes proteger al convoy y a Ellis de cualquier ataque.



Para que el camión pueda continuar, desactiva la carga que hay en el puente.

KABUL, AFGANISTÁN Plaza en el Este



No hay nada mejor que un comité de bienvenida atacando frontalmente, ¿verdad? Delante de ti hay 4 ó 5 enemigos disparándote, pero antes de nada, quítate de delante del camión que has estado protegiendo, porque la lluvia de balas que cae sobre ti acabarán haciéndolo explotar. Luego acaba con tus enemigos (algo nada fácil) usando la munición que te quede y teniendo especial cuidado con los tipos encaramados al arco que hay al fondo. Coge un **chaleco** junto al camión y avanza con cuidado hasta la mitad de la calle, donde hallarás **munición para el M16** en otra caja a la izquierda. Detrás del arco que hay más adelante te esperan dos o tres enemigos más, algunos en las azoteas de los edificios. Continúa de frente por esa calle, dando cuenta de los enemigos que te salgan al paso, aunque lo más probable es que haya tranquilidad hasta llegar a la entrada a una plaza, lugar en el que Lian Xing contactará contigo. **CHECKPOINT**.

Ahora, **tu misión será buscar unas cargas de C4 para volar un tanque que hay al final de la calle**, pero al que no debes acercarte de momento porque te liquidaría de un plumazo. Tus movimientos deben ser muy rápidos si quieres tener éxito, no te entretengas. Acaba con el tipo que tienes de frente y luego entra en la plaza torciendo hacia la derecha. Usa el rifle de visión nocturna para acabar con los tipos que hay en la azotea de enfrente y entra en la casa medio derruida de la derecha. Allí, tras eliminar a otro enemigo, podrás coger **munición para la M16**. Justo en la siguiente casa, en una plataforma elevada, encontrarás algo de **munición para el PK-102**.



Lo primero es encontrar en la plaza el lugar donde están los explosivos...



... para más tarde colocarlos alrededor del enorme tanque que amenaza al convoy.

Ahora ve hacia la zona central de la plaza mientras eliminas toda resistencia y coge de otras dos cajas más, **munición para el M16** y un **chaleco**. Sigue hasta el otro extremo y, sobre una mesa, hallarás las **cargas de C4** que buscas, además de un **segundo chaleco** a la derecha. Ahora debes esperar, mientras acabas con más soldados, a que el tanque aparezca (si no lo ha hecho ya) por la calle que hay a la derecha, hasta quedarse parado en la zona central de la plaza. Ve directo hacia él, pero teniendo muchísimo cuidado con sus cañonazos. Una vez estés a su lado, cúbrete tras él del fuego de otros soldados y **empieza a adosar las 5 cargas en su fuselaje;** un poco repartidas o no funcionará. Un poco después, el tanque se pondrá de nuevo en movimiento y tendrás que alejarte de él, pero siempre teniendo mucho cuidado de que no te alcance si decide pegar otro cañonazo. Cuando estés a cierta distancia, aunque sin esperar demasiado o destruirá tú convoy, selecciona el detonador de tu inventario y haz estallar las cargas.



La plaza está llena de soldados que no quieren más que complicarte la existencia



DESIERTO DE TANAMI, AUSTRALIA
Base de testeo vírico del consorcio



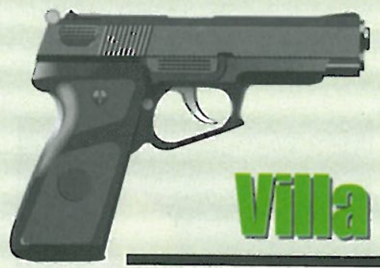
En esta misión uno de tus mejores amigos será el mapa, ya que vienen señalados la localización de todos los objetivos. Debes dejar para lo último el rescate de la Doctora Weissenger. Mira donde se encuentra el **centro de comunicaciones** y dirígete hacia él dando buena cuenta de los enemigos que veas usando la M16. Cuando des con él, manipúlalo. **CHECKPOINT**. En cierto momento durante tu paseíto, recibirás otra comunicación en la que **se te encargará la eliminación de los 4 guardias que vigilan a la doctora**, todos equipados con chaleco. Para que esto te resulte más fácil, debes buscar una de las dos torretas (o las dos) que sostienen depósitos de agua para eliminar (tu AU300 va de perlas) a los dos francotiradores con chaleco que hay en ellas, y así hacerte con sus armas. Ahora **ve hacia el segundo objetivo marcado en le mapa: una fosa común donde han sido enterrados varios aborígenes y fotografíala. CHECKPOINT**. Hora de dirigirse a la tienda donde se encuentra la doctora. Elimina a los 4 guardias que hay alrededor usando el rifle de francotirador o la AU300 y luego entra dentro. Habla con ella y recibirás nuevos objetivos. **CHECKPOINT. Tienes que encontrar varios objetos relacionados con la investigación del Syphon Filter**. Mira el mapa y ve al que hay en la zona central de la base, dentro de una tienda. **CHECKPOINT**. Luego, ve ha la zona sur del complejo y encontrarás, en otra tienda, el **citoplasma sintético**. **CHECKPOINT**. Mira el mapa otra vez y verás la localización del tercer componente, en una tienda de campaña cercana a la de la doctora. **CHECKPOINT**. Ve a verla, pero antes de entrar, equípate con la AU300 y mira en el interior de la tienda mediante su visor. Descubrirás a tres soldados atacando a la doctora, con chalecos antibalas, por lo que tendrás que darles en el "melón". **CHECKPOINT**. Cuando lo consigas, escóltala al punto de recogida donde un helicóptero os espera, justo detrás de la tienda donde os encontráis en ese momento.
En el camino encontrarás a 6 ó 7 enemigos que no supondrán ningún problema a estas alturas, y que van armados con unas fabulosas **K3G4** que harías muy bien en coger.

Saca una foto que demuestre las atrocidades que se están llevando a cabo.





Protege a la doctora de los soldados que la retienen. Algunos llevan chalecos.



AUSTRALIA
Villa Yuendumu





Lo mejor que puedes hacer en esta misión de infiltración es ir directamente a por Silvers y acabar con él lo antes posible. Para ello, tendrás que ser muy sigiloso y usar el disparo a la cabeza desde lejos, ya que casi todos los enemigos van equipados con chalecos antibalas además de ir armados con K3G4. Mira el mapa y verás que Silvers está en el lado Oeste de la base. Coge el **chaleco** que tienes delante y avanza hasta un camión, desde el que podrás eliminar a un vigilante que hay en la torre de la izquierda y a otro tipo que patrulla por el lado derecho. Sigue hacia el Oeste, dando buena cuenta de los soldados que te encuentres, hasta que pases junto a una **caseta** con una pequeña ventana. **Dentro se esconde el primero de los aborígenes**, custodiado por un guardia que tendrás que eliminar. Luego entra y adminístrale la milagrosa vacuna. **CHECKPOINT**. Sal y sigue hacia el Oeste unos metros más. Tras pasar junto a una caseta alargada verás, detrás de ella, a Silvers junto a dos aborígenes arrodillados, y a otro soldado patrullando alrededor. Si eliminas a uno de tus dos enemigos, el otro se dará cuenta y ejecutará a los aborígenes. Para evitar esto, debes esperar en la esquina más cercana a ellos, a que ambos se alineen, de forma que de un solo disparo con tu rifle de francotirador al "melón" los elimines de golpe. Tan sólo espera a que uno esté justo detrás del otro para apretar el gatillo. **CHECKPOINT**. Ahora, **acércate a los aborígenes y dales la vacuna**. **CHECKPOINT**.
Con el comandante fuera de combate, tu búsqueda será sumamente sencilla, ya que armado con la K3G4 ninguno de los 3 ó 4 soldados que quedan te harán frente. »

Algunos de los cautivos están encerrados en lugares tan extraños como éste.



Para escapar del poblado, roba el camión que viste aparcado al iniciar la misión.

» El único que puede complicarte la vida es un francotirador que hay en un torreta, al noroeste, donde además **encontrarás a dos de los aborígenes**, uno de ellos en una especie de agujero en el suelo. **CHECKPOINT.** El último de ellos se encuentra en el Sur, lugar donde también se te asignarán **nuevos objetivos**. **CHECKPOINT.**

Para llegar hasta la zona de recogida, tendrás que conseguir un camión. Como habrás adivinado, el único que hay cerca es el que viste cuando empezaste el nivel, así que dirígete hacia él y róbalo mientras eliminas la escasa resistencia que encontrarás. **CHECKPOINT.** Liquida a los soldados enemigos que rodean el helicóptero y se acabó.







OESTE DE MONTANA
Cordillera PARAÍSO

La primera misión de **Teresa** será eliminar a los dos francotiradores que hay apostados en sendas torretas un poco más adelante. El de la derecha no ofrecerá problemas, pero para acabar con el de la izquierda debes tener mucho cuidado, así como con el tipo que aparecerá por sorpresa desde detrás de una roca. **CHECKPOINT.** Sigue por el camino prefijado (mira el mapa), acabando con los pocos enemigos que te salgan al paso y verás al **agente Demarco**. Cuando te acerques, te advertirá que se trata de una emboscada y surgirán por sorpresa dos tipos armados. Da cuenta de ellos rápidamente y libéralo. **CHECKPOINT.** Sigue hacia delante y **encontrarás unos postes donde colocar el artilugio que llevas encima** tal y como te han asignado. **CHECKPOINT.** En ese momento, aparecerán dos enemigos armados con recortadas muy cerca de ti, por lo que tendrás que ser muy rápido. Con la zona ya despejada, sigue hacia delante hasta el lugar donde cayó el satélite. Una escena te mostrará y aclarará varios hechos muy importantes. **CHECKPOINT.** Coge los **chalecos** de tus enemigos abatidos si los necesitas y retrocede hasta los postes telefónicos. Hasta que llegues y logres inutilizar el artilugio tendrás que enfrentarte con varios de tus nuevos enemigos, mucho más peligrosos que los de la Milicia, porque van armados con armas automáticas, es decir con HK-5. **CHECKPOINT.** Date media vuelta y regresa a la zona del impacto, donde te encontrarás con varios miembros de la Milicia intentando acabar contigo, pero a los que no debes disparar. **CHECKPOINT.** Sigue avanzando hasta que te encuentres en medio de un crudo combate entre las dos facciones. Acaba con los chicos con pasamontañas y no te pares a esperar que te den las gracias los lugareños. Unos metros más adelante encontrarás una casa. **CHECKPOINT.** Tendrás que avanzar por el poblado sin que te vean los miembros de la Milicia, aunque si te descubren, siempre podrás ponerlos a dormir usando la ballesta desde cierta distancia. Mira el mapa de vez en cuando para saber hacia dónde tienes que ir y, cuando dejes el poblado, camina hasta que te encuentres con unos tipos disparándote. Debido a su número y a que son compañeros tuyos (y por tanto inocentes) ignóralos si puedes y sigue el camino que te indican en pantalla hasta que llegues a una edificación.



Antes de liberar a alguien, examina los alrededores para ver si es una trampa.

Ten cuidado de no disparar a miembros de la Milicia, por mucho que ellos te ataquen.





La mejor forma posible de dejarlos K.O. es usar la ballesta que llevas encima.

CORDILLERA PARAÍSO, MONTANA
Base de la Milicia Dakton



Camina de frente bien armado y, cuando oigas unos disparos, disponte a recibir a un tipo de negro. Acaba con él y gira a la derecha mientras eliminas a otro. Asómate a un almacén que hay a la izquierda y verás como un miembro de la Milicia muere. Elimina al segundo chico de la NSA y salta a la pasarela de en medio (debajo encontrarás un **K3G4**), desde donde podrás llegar hasta la zona del almacén que tienes enfrente. **CHECKPOINT.** Tras unas cajas, encontrarás un agujero por el que bajar al piso de abajo, donde verás a dos tipos de negro interrogando a un lugareño. Acaba con ellos, aunque te resultará bastante difícil salvarle la vida al rehén, ya que tus enemigos van equipados con chalecos. Ahora busca en uno de los laterales un agujero por el que descender a un estrecho túnel. Camina por él y pasarás debajo de un agujero enrejado desde el que te "caerán" unos cuantos balazos. Aniquila a ese tipo y sigue para girar a la derecha, donde verás a otro enemigo al que eliminar. Al fondo, dobla a la derecha y sal por el agujero del techo. **CHECKPOINT.** Ve por el único camino posible y cuando dobles a la izquierda la próxima esquina, verás que dos tipos de negro tiene como rehénes a dos miembros de la Milicia.


Tienes que acercarte al coronel sin hacer nada de ruido y siempre agachado.


Intenta, siempre que puedas, salvar a los lugareños de los miembros de la NSA.


A veces es conveniente mostrar un poco de respeto a tus nuevos aliados.


Los ataques llegarán desde cualquier lugar. Manten tu arma a punto.


Los francotiradores son un auténtico peligro en esta fase. Elimínalos rápido.


Tendrás que ser extremadamente rápido cuando te encuentres en estas situaciones.

Si quieres salvarles a los dos, asómate y apunta a uno de los malos a la cabeza, dejando pulsado el gatillo (usa una ametralladora) mientras te diriges a la cabeza del segundo. Si lo haces lo suficientemente rápido, los rehénes se salvarán. Ahora abre la puerta que hay a la izquierda del container marrón y, tras entrar en el almacén, donde serás testigo de una escena en la que un alto mando enemigo se queda solo en una pasarela que hay sobre ti. **CHECKPOINT**. Como puedes ver en tu lista de objetivos, **tienes que acercarte a él sin que te vea y colocarle un rastreador**. Para ello, ve pegado a la pared de la izquierda hasta la primera caja grande. Súbete a ella con tranquilidad, ya que Silvers no te verá, y salta desde ahí (pulsa ▲) hasta la pasarela en la que se encuentra. Ahora sólo tienes que acercarte a él en silencio y colocarle el rastreador, para luego darte la vuelta y bajar a donde estabas antes. **CHECKPOINT**

Si eliminaste al tipo que te disparaba desde arriba cuando estuviste en el túnel, podrás regresar tranquilamente hasta la pasarela e ir hacia el otro extremo del almacén, si no, elimínalo en el acto. Avanza por el polvoriento corredor hasta que salgas al exterior. Baja la rampa y luego gira a la izquierda para encontrar en un hueco, bajo esa misma rampa, al **agente especial Kelly**. **CHECKPOINT**. Tras liberarle, aparecerán en el extremo contrario del puente cuatro enemigos que tendrás que freír para proteger a tu compañero. **CHECKPOINT**. Tras esto, coge la **munición** y déjate caer por el pozo que hay junto al hueco donde encontraste a Kelly. Camina por la galería subterránea hasta que veas a un par de soldados de la Milicia y un **punto en el suelo señalado**. Hinca la rodilla en ese sitio mientras te interrogan si no quieres recibir una ración extra de plomo y luego ve tras ellos. **CHECKPOINT**

Cuando salgas al exterior, empezará un tiroteo entre los tipos de negro, tú y tus nuevos compinches. Hagas lo que hagas, tras la batalla debe de quedar al menos uno de tus "amigos" en pie, ya que al fondo tendrás que cruzar una puerta para salir a un patio repleto de compañeros suyos, y si no tienes a uno de ellos a tu lado para que dé explicaciones, te tomarán por enemigo. Ayúdales a eliminar a unos cuantos tipos de pasamontañas y luego entra por la que hay al fondo a la derecha. Cruza un par de habitaciones hasta que vuelvas a salir al exterior. Antes de acercarte a los miembros de la Milicia que hay a la derecha, coge de una caja un **M-79**. Ahora, habla con ellos y te dirán que hay un par de francotiradores encaramados al tejado. Sal inmediatamente de su campo de tiro y dispárales mientras te cubres tras el edificio con cualquier arma, aunque tu nuevo M-79 va de perlas. Avanza un poco y cúbrete de nuevo, ya que hay un tercer francotirador en el edificio marrón de la derecha. Cuando acabes con él, ve hacia la rampa a la que se dirigen los milicianos. Baja por ella, acaba con los tres miembros de la NSA que hay en el interior y luego retira el colchón que hay en uno de los rincones.



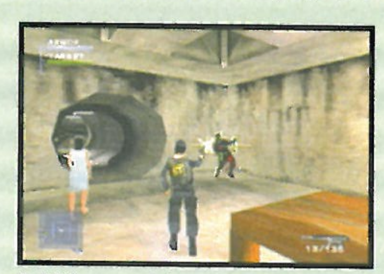
BASE DAKTON, OESTE DE MONTANA
Búnker subterráneo



Ármate con algo potente y ve tras el chico. Cuando se dé la vuelta tras una corta carrera, dátela tú también y recibe a un par de miembros de la NSA. Antes de volver junto a tu protegido, métete por el túnel que despide una luz azulada a la derecha de donde ahora se encuentra. Al fondo, cuélate por el agujero de la pared y, con cuidado de no caerte al vacío, coge una **K3G4** de la caja. Ahora regresa junto al chico y cuando se quede parado, ve por el túnel de la izquierda, el que tiene una luz verdosa para coger al fondo una **Falcon** de otra caja. Ahora sigue con el chico y se volverá a dar la vuelta, lo que significa que delante hay enemigos. Acaba con mucho cuidado con 5 ó 6 miembros de la NSA usando todo lo que tengas a mano. Ahora sigue tras él y acaba con otro tipo que os espera más adelante y sigue tras el chico hasta que se pare en una zona oscura para darte algo. **CHECKPOINT**.

Date la vuelta rápidamente para recibir a dos miembros de la NSA con una ración de plomo. **Para ver por donde vas en la oscuridad, pasarás al modo visión nocturna**. Avanza con cuidado de no caer en ninguna de las grietas hasta que ya no sean necesarias la gafas de visión nocturna. Te encuentras en una pasarela en espiral que desciende y en la que tendrás que enfrentarte a un par de enemigos. Despáchalos rápidamente y continúa hasta que estés en una estancia con escaleras y una escena te muestre a dos tipos en lo alto de la misma que seguro, no tendrán nada que hacer contra ti. **CHECKPOINT**. »


Gracias al uso de gafas de visión nocturna no te despeñarás por las grietas y abismos.


Quédate cerca de la mujer embarazada y no dejes de apretar el gatillo nunca.


Si el chico encuentra problemas, se parará y buscará refugio mientras pasa el peligro.


En la mina darás con armas tan útiles como esta fantástica K3G4. Una suerte.

Ya ves que el método usado para abrir las puertas es un poco... rudimentario.


Los tipos de negro estarán presentes en todas y cada una de las salas que visites.

Coge el chaleco de la caja verde y sigue al muchacho hasta una sala con una mesa y una bandera de la Milicia, y que posee varias salidas. Sigue por la derecha y llegarás a una armería donde hay **munición para la HK-5**. Vuelve a la sala principal y sigue por el corredor que hay enfrente de la puerta por la que llegaste. Gira a la derecha y baja por unas escaleras hasta dar con una puerta gris. Ábrela y coge de una caja el **kit médico**. **CHECKPOINT**. Sal, acaba con un enemigo y ve hacia el rincón oscuro que tienes enfrente, ya que ahí encontrarás un pasillo semi-oculto que tiene una caja con **munición para la recortada**. Regresa a la sala de la mesa y sigue por el corredor que hay a la izquierda de la bandera. Allí, acaba con otro enemigo para encontrar a la madre del chico. **CHECKPOINT**. Sal a la estancia principal y escolta a la madre embarazada mientras acabas con los enemigos. **El chico conseguirá copiar de unos ordenadores en otra sala los archivos** que buscas. **CHECKPOINT**. Sigue a la madre y protégela hasta que llegues a un elevador donde os reuniréis con el chico para bajar a un nivel inferior. **CHECKPOINT**. Desde aquí, hasta que llegues a una sala con banderas, tendrás que protegerles de los agentes de la NSA. En dicha estancia, **proporciónale cobertura al muchacho mientras coloca unas cargas** en la puerta y escapa con su madre por un pasadizo secreto. Una vez llegues al final, acabará la misión.



WASHINGTON D.C.
Edificio de declaraciones del Senado

Tras la toma del control de Gabe, sal al pasillo y avanza de frente hasta la esquina. Al doblarla verás a un par de terroristas con chaleco antibalas. **Coge sus armas** y entra por la primera puerta a la izquierda. Cuando puedas, gira a la derecha y en el siguiente pasillo te darás de bruces con un tipo que lleva en las manos un subfusil interesante, el **Mars**. Pídele "amablemente" que te la entregue y luego retrocede un poco para ver un par de **puertas doradas** que llevan a los servicios. Entra en el de señoras, acaba con los dos terroristas que hay en su interior, coge las **granadas** de uno de los retretes y dispara a la rejilla del tubo de ventilación que hay en el techo. Introdúcete en él y avanza hasta que salgas por el otro extremo. **Caerás en el despacho de Hadden, donde hallarás los códigos que necesitas. CHECKPOINT**. Elimina a los dos tipos que caerán sobre ti y sal al pasillo para dirigirte a los baños de nuevo. Entra en el de caballeros y liquida a los dos maleantes que están haciendo sus necesidades fisiológicas para repetir la acción de antes: disparar a la rejilla y avanzar por el tubo hasta otra oficina. En esta nueva sala, **podrás hacerte con una K3G4 de una caja y abrir todas las compuertas que hay en el complejo. CHECKPOINT**. Sal, elimina a un par de enemigos y sal al pasillo que tienes a la derecha, en el que empezaste tu aventura. Ve hasta el fondo y gira a la derecha para quedarte en la entrada de una enorme sala con columnas. Dentro, a la izquierda, hay dos agentes federales de rodillas y a la derecha varios terroristas. Tienes dos opciones: entrar a saco con la K3G4 y arrasar con todos los enemigos con chalecos, o desde la puerta y muy, muy rápido, dispararles en la cabeza antes de que acaben con los agentes. Te sugerimos la primera estrategia. **CHECKPOINT**. Una vez liberados, retrocede al pasillo al que daba el despacho de Hadden, y llega hasta el final para luego montar en el elevador que lleva al subterráneo. **CHECKPOINT**. Cuando Aramov escape sal del ascensor y elimina a los enemigos que veas. A la derecha, en el rincón, hay una caja con **munición para la K3G4**. Espera que pase el metro por los primeros raíles y salta al siguiente sin tardar mucho, porque no dejarán de salir enemigos. Salta una vez más y finalizarás la misión.



Para llegar a algunos despachos tendrás que meterte en el sistema de ventilación.


No dejes que acaben con lo que están haciendo y sorpréndeles a tiros.


Una de las formas de salvar a los agentes federales es entrar a saco en la sala.


En el metro no dejarán de aparecer soldados enemigos. Corre al tren.


Casi todos los terroristas que han tomado el senado van equipados con chalecos.


En el cajón del despacho de Hadden se encuentra la clave que andas buscando.

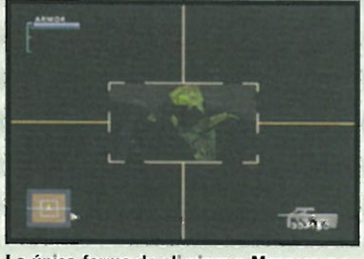
WASHINGTON D.C. Sistema de metro del Senado

Nada más retomar el control, equípate con la G-18 para recibir a un par de terroristas. Avanza hasta el segundo vagón y coge de una caja un **chaleco**. En el tercer vagón caerán sobre ti dos enemigos más. Elimínalos y avanza hasta el sexto, donde deberás pararte antes frente a la puerta del fondo y que lleva al séptimo. Enfrente verás a dos tipos agazapados tras unos sillones del metro, uno con chaleco y el otro con granadas. Liquídalos y sigue hasta que recibas una **comunicación**. **CHECKPOINT**. Unos metros más adelante hallarás un **chaleco** y, dos vagones más adelante, verás a lo lejos a dos terroristas junto a una **rehén** arrodillada. Tendrás que acabar con los dos muy rápidamente mediante una ráfaga a la altura de la cabeza de ambos, moviendo el cursor velozmente. Luego libera a la rehén. **CHECKPOINT**. Avanza un poco y verás a Aramov escapar, dejándote en compañía de un par de tipos con chalecos. Acaba con ellos desde lejos. **CHECKPOINT**. Avanza un poco más y elimina a otras dos parejas de enemigos en los tres próximos vagones. **CHECKPOINT**. En el siguiente, verás la misma situación que antes.

Para liberar al **rehén**, repite la técnica de antes. **CHECKPOINT**. Después de lidiar con unos cuantos terroristas más, darás con el **tercer y último rehén**, en una posición tan comprometida como siempre. Ya sabes lo que hay que hacer. **CHECKPOINT**. Ármate ahora con tu K3G4 y coge el **chaleco** de la caja que hay mas adelante. En el siguiente vagón aparecerán dos tipos atravesando las ventanas, el de tu espalda equipado con chaleco antibalas. Líbrate de ellos y continúa hasta un vagón en el que verás a un par de francotiradores apuntándote a la cabeza. Sal de su campo de tiro y espera unos instantes para que una extraña explosión acabe con ellos. Ahora camina hasta la mitad del vagón para recibir una **comunicación**. **CHECKPOINT**. Coge de la caja la **AU300** (imprescindible para acabar el juego) y avanza. Unos metros delante de ti verás a uno de los hombres de confianza de Aramov. Dispárale en la cabeza con rapidez o hará saltar por los aires esa sección del tren. **CHECKPOINT**. **Coge de la caja cercana explosivos y recibirás nuevas instrucciones**. Colócalos en la puerta del fondo y retrocede hasta que exploten. **CHECKPOINT**. Al fondo del siguiente vagón **verás a Mara con una rehén** tras un cristal antibalas. Para acabar con ella, súbete al techo del vagón en el que está, y avanza hasta casi el borde opuesto, con cuidado de no caerte. Equípate con la AU300 y apunta abajo hasta tener la cabeza de la Srta. Aramov en el punto de mira. Ya sólo falta apretar el gatillo para que todo.....¿acabe?


Dispara rápido a los "melones" de los terroristas para salvar a la rehén.


Para llegar hasta el final del tren, coloca ahí los explosivos que has encontrado.


La única forma de eliminar a Mara es con el AU300 desde el techo del vagón.

SECRETOS Y JUEGOS OCULTOS

Para poder acceder a las distintas arenas y minijuegos, debes realizar algunas submisiones dentro del modo principal de juego. Para conseguirlo sólo tienes que seguir nuestras instrucciones. Al pie de la letra y sin dejarte nada.

MINI-JUEGOS OCULTOS EN SYPHON FILTER 3:

- **Modo de juego Biathlon:**
En el nivel 1, cuando acabes con Shi-Hao, acaba con sus lugartenientes usando sólo el táser.
- **Base Militar:**
También en el primer nivel, salva al rehén al que amenaza Shi-Hao en el edificio que hay enfrente del hotel, eliminando a los enemigos que le rodean.
- **Puente Colorado:**
Al final de la misión 6, acaba con los cuatro tipos que atacan al helicóptero de rescate lo más rápido que puedas. Tienes que darte mucha prisa y te adelantamos que no te será nada fácil.
- **Almacén de Phagan:**
Completa el nivel 10 entero en menos de dos minutos.
- **Fortaleza de Rhoemer:**
En el nivel 14, debes llegar hasta el momento en el que robas el camión para ir hasta el helicóptero de rescate, al final de la fase, sin que ningún enemigo te detecte y sin usar el rifle AU300.
- **Mesa Verde Exhibit:**
Finaliza el nivel 17 en menos de 15 minutos, cumpliendo todas la misiones, claro.

ARENAS MULTIJUGADOR:

- **Laboratorio de Rhoemer:**
Salva a las dos esclavas vestidas de blanco que encontrarás en el segundo nivel.
- **Silo de Misiles:**
En el nivel 3, no se te ocurra eliminar ni al piloto ni al copiloto del avión o no podrás desbloquear este mini-juego.
- **Kabul:**
Acaba con los 7 francotiradores del nivel 6 sin que nadie te detecte. A partir de ese momento, ya podrás empezar a llamar la atención.
- **S.S. Lorelei:**
Cuando juegues el nivel 7, sigue al cocinero hasta la cocina sin que te vea en ningún momento y, por supuesto, sin acabar con él.
- **Parque Izmailovo:**
En el nivel 16 tienes que salvar a tres miembros de la Milicia de ser asesinados por la NSA. El primero de ellos es el que encuentras justo antes de meterte por el túnel, al principio del nivel. Los otros dos se hallan inmediatamente después de salir de ese mismo túnel, al doblar la esquina a la izquierda.

MODO SUPERAGENTE

Cuando finalices el juego podrás optar por guardar la partida. Si lo haces y luego la cargas, podrás activar el modo Super-Agente, dentro del menú de trucos de las opciones, desde el inventario. Con este modo activado, acabarás de uno sólo disparo con todos tus enemigos. Eso sí que es suavizar las cosas, ¿verdad?

The Italian Job

¿Quién podría resistirse a conseguir, de un golpe maestro, cuatro millones de dólares en oro? Conviértete en un experto conductor y lleva a buen término esta arriesgada misión. Si tienes algún problema, aquí tienes esta guía rápida. Y es que contra la poli, cualquier ayuda es poca.



Consejos rápidos

1. **Utiliza el modo de Conducción Libre para estudiar las calles de las ciudades por las que vas actuar**, y trazar una buena estrategia a la hora de actuar.

2. **Recuerda que en Londres los coches circulan por la izquierda y en Turín por la derecha.**

3. Cuando te persiga la policía, y se encuentren muy cerca de ti, unas letras y números aparecerán en pantalla; es **tu matrícula, si la poli la consigue entera te habrán pillado y habrá acabado el juego.**

4. Para despistar a la policía y a la mafia, **trata de cambiar frecuentemente de calle.** Esto les hará perder tu pista rápidamente.

5. Recuerda que, **a veces, la ruta más corta no es la mejor.**

Modo Italian Job

Londres

1. El coche del embajador

OBJETIVO: Supera a Marvin, evitando a la policía.

Misión muy sencilla en la que **simplemente deberás conducir hasta el lugar que se te indica sin levantar sospechas en la policía.** Sigue la flecha sobre tu coche, que te irá indicando el camino a seguir. Recuerda que en Londres se circula por la izquierda si quieres evitar algún accidente tonto. **Tu misión terminará cuando introduzcas tu vehículo dentro de un garaje** que te será indicado claramente.



1. El coche del embajador. A tu novia no se le ha ocurrido otra cosa que robar el coche del embajador para sacarte de la cárcel.



1. El coche del embajador. Este es el garaje dónde podrás acabar tu primera misión. ¡No te lo pases de largo!

2. Freddie, el jula

OBJETIVO: Reúnete con Freddie en King´s Cross antes de que acabe el tiempo.

La mejor manera, como siempre, para llegar a la estación antes de que acabe el tiempo que tienes para conculuir la misión, es que sigas la flecha indicadora sin desviarte un ápice de la dirección que te marqué. En tu viaje pasarás por callejones estrechos y deberás subirte sobre algunas aceras para evitar el tráfico (que podemos decir, es lo malo de tener tanta prisa). **Trata de no colisionar con ningún otro vehículo y conseguirás llegar a tiempo a la cita con Freddie.**



2. Freddie, el jula Llega a la estación de King´s Cross antes de que termine el tiempo o no le verás el pelo a Freddie.



3. Bombones para Peach. ¡La policía te persigue! Demuestra tus dotes de conductor y déjalos tirados al doblar cualquier esquina.



4. Entrega especial. No olvides este garaje, ya que será el lugar al que deberás regresar con tu flamante nuevo todoterreno cuando concluya la misión.

3. Bombones para Peach

OBJETIVO: Deshazte de la poli y llega al hospital antes de que acabe el horario de visitas.

Nada más comenzar esta misión, descubrirás para tu sorpresa que estas siendo perseguido por la policía. Tienes que intentar despistar a los muchachos de azul realizando todo tipo de maniobras peligrosas, tales como conducir por el carril contrario esquivando a los coches que vengan de frente, y cambiando asiduamente de calle para que pierdan tu pista.
A pesar de todos estos pequeños inconvenientes, trata de seguir siempre la dirección que indica la flecha del juego, para evitar perderte y poder llegar al hospital antes de que se agote el tiempo establecido de la misión.

4. Entrega especial

OBJETIVO: Consigue un vehículo con tracción a las cuatro ruedas y regresa a la base.

Sal de la zona industrial por la segunda calle a la izquierda. Acto seguido, toma la primera calle a la derecha y, a continuación, la primera a la izquierda por una calle muy empinada. Al final de la misma, gira a la izquierda y sigue a la flecha indicadora hasta que se produzca una secuencia en la que robes el coche con tracción a las cuatro ruedas.
Ahora, ya con el nuevo coche en tu poder y media misión superada, da media vuelta y regresa al lugar donde comenzaste la misión, siguiendo exactamente el mismo camino por el que llegaste hasta el coche robado.



5. Bill, el manitas. Como puedes ver, el tráfico será bastante abundante y dificultará tu acercamiento al coche que debes anular.

5. Bill, el manitas

OBJETIVO: Choca contra el vehículo de Charlie.

El objetivo de esta misión es conseguir destrozar el coche de tu compañero, que saldrá por delante de ti.
Ten cuidado con los cambios bruscos de dirección que dará, sobre todo cuando se acerque a un cruce de calles o a la esquina de una calle. Para evitar problemas, "levanta el dedo del acelerador" y **espera a ver cuál va a ser su siguiente movimiento antes de aumentar tu velocidad** para acercarte a él y comenzar a restarle puntos de vida.
Si no le vences a la primera, inténtalo de nuevo y aprendete el recorrido, ya que siempre repetirá sus movimientos.



6. Colega de cárcel. ¡Maldita sea, otra vez la poli! Bueno, sacar a un compañero de la cárcel por las buenas no iba a ser tarea fácil.

6. Colega de cárcel

OBJETIVO: Despista a la policía, recoge a Dominic y regresa a la base

Al comienzo de la misión, avanza de frente y choca contra la puerta de la prisión para derribarla y poder recoger a Dominic en su interior.
A continuación, sal rápido de ahí y huye de la policía. Ya sabes como despistar a la poli, así que pon todos tus conocimientos en práctica para hacer que muerdan el polvo, mientras sigues la flecha que aparece en pantalla, para volver a la base antes de que se acabe el tiempo establecido para realizar la misión (la base vuelve a estar situada en esta ocasión en la zona industrial donde comenzó la misión 4).

7. No te quedes atrás

OBJETIVO: Sigue de cerca el coche de Dave y no le pierdas de vista.

En esta misión, tienes que tratar de pegarte lo más posible al coche de Dave, sin chocar con él o contra otros vehículos que harían que lo perdieras de vista. Como en la persecución anterior, cuando esté próximo un cruce o una nueva calle, deja de acelerar y espera el siguiente movimiento del coche que persigues. Una vez sepas por donde irá, vuelve a acelerar todo lo que puedas para ponerte, de nuevo, a su altura. Y, como os dijimos anteriormente, si falláis la misión no desesperéis, porque el coche perseguido repetirá el mismo itinerario todas las veces que juegues.



7. No te quedes atrás. No olvides lo importante que es mantener una distancia prudencial con respecto al coche que persigues.

8. La carrera de Big Williams

OBJETIVO: Lleva los explosivos volátiles hasta la pista de pruebas. ¡Ten cuidado o explotarán!

En esta misión conducirás un autobús. Como puedes imaginar, no es nada fácil maniobrar con él por las estrechas y transitadas calles del bullicioso Londres. Además, llevas una carga explosiva, que acabará con tu misión si el nuevo dibujo de dinamita que hay en la pantalla llega a la zona roja del indicador. A pesar de tener que evitar los choques a toda costa, el tiempo apremia y debes conducir todo lo rápido que puedas. **Ten cuidado a la hora de tomar las curvas,** hacerlo a gran velocidad implica una colisión segura.



8. La carrera de Big Williams. ¡Cuidadín! Con recibir un solo golpe fuerte, te irás a criar malvas sin remedio en un periquete.

Turín

1. Excursión por Turín

OBJETIVO: Descubre algunos sitios importantes de Turín.



1. Excursión por Turín. Esta es la salida a la autopista que más te conviene para llegar fácilmente a tu primer objetivo

1. Excursión por Turín. Tras tu primera parada, da un giro de 180 grados, y dirígete al canal.

Tendrás que llegar a cinco lugares de Turín que serán importantes para tu misión.
Para llegar a ellos, simplemente sigue el camino que se te indica.

A. Oficinas centrales de control de tráfico

Sigue la carretera donde comienzas y **ve al carril contrario cuando veas unos conos por los que pasar**. Desvíate por la primera salida a la izquierda y no pierdas de vista la flecha indicadora.

B. Canal que cruzarás en la huida

Después de llegar a las oficinas anteriores, **da media vuelta y toma la dirección que te marca la flecha indicadora hasta que llegues al canal de Turín.**

C. La Piazza del robo

Cuando llegues a esta plaza, un coche de la mafia hará acto de presencia y comenzará a perseguirte. Toma la primera calle que veas y comienza dar vueltas a las manzanas más cercanas a la plaza hasta que le despistes. Después, vuelve tranquilamente a la Piazza.

D. La central de policía

Ahora, **sigue de nuevo la providencial flecha indicadora, por unas calles estrechas hasta llegar a la central policial.**

E. La central eléctrica

Cuando llegues a la zona cercana al estadio, **busca una carretera de tierra que se encuentra entre unos árboles, cercana al mismo, la cual te llevará directamente a la central eléctrica.**
A continuación, da media vuelta y **dirígete a la mansión para finalizar tu misión con éxito** (recuerda que debes entrar en el patio de la misma para que se dé por concluida la misión).



2. Mafiamanía. En tu huida de los coches de la mafia, no te alejes demasiado de la dirección que indica la flecha si quieres llegar a tiempo.



3. El cambiazo de las cintas. Pudiera parecer que la noche iba a ocultar vuestras acciones, pero la policía está siempre vigilante.

2. Mafiamanía

OBJETIVO: Deja a Lorna en el aeropuerto y regresa a la base. Evita a la mafia a toda costa.

Sigue el camino al aeropuerto, ve por las escaleras frente a ti al comenzar la misión (son un buen atajo), continúa atravesando una autopista y, cuando llegues a tu destino, prepárate para la acción. **Tendrás que salir de allí a todo gas mientras dos coches de la mafia te pisan los talones.** Conduce por la autopista en la dirección que se te indica y cuando salgas de la misma, entra en las calles de la ciudad y aprovecha para despistar a la mafia, si aún te persiguen, para rápidamente regresar a la mansión

3. El cambiazo de las cintas

OBJETIVO: Desactiva la central energética y recoge al resto del equipo antes de regresar a la base.

Tras la secuencia inicial, **dirígete a un aparcamiento siguiendo la flecha** (estará en una calle estrecha y su entrada es bastante visible), **para recoger una bicicleta**. Acto seguido, **conduce hasta la central eléctrica** y, una vez estés en el camino de tierra que lleva a ella, toma una desviación a la derecha que te llevará a un claro donde se desarrollará una secuencia. Tras ella, **sal de ahí evitando a la poli** que ha aparecido. A continuación, **tendrás que regresar al lugar donde comenzaste la misión para recoger a los chicos**, si te sigue algún coche de la policía tienes tiempo y calles para despistarlos. Una vez los recojas, vuelve hasta la mansión.

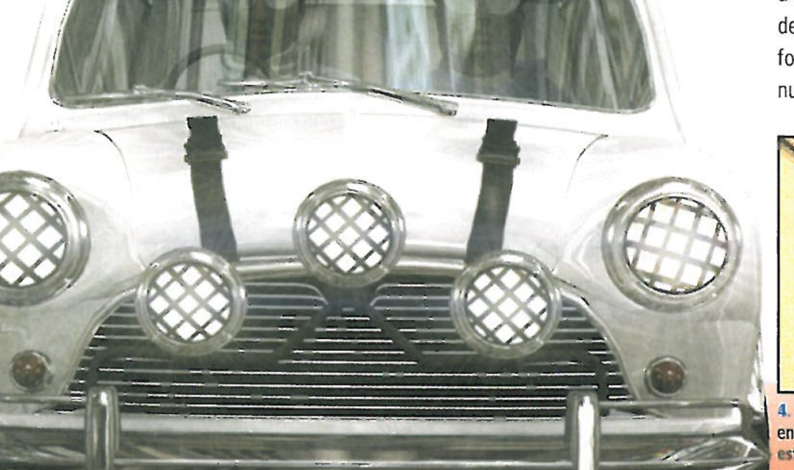
4. Interferencia

OBJETIVO: Desactiva todas las cámaras de tráfico y luego haz el trabajo.

Tendrás que hallar 20 cámaras de tráfico para posteriormente desactivarlas (para ello, simplemente párate cerca de su posición y una secuencia te mostrará cómo deja de funcionar). Al comienzo de la misión dirígete a la izquierda por la calle con las escaleras. Al final de la misma, gira a la derecha y continúa hasta el siguiente **cruce de calles** donde hallarás una cámara (cuando estés lo suficientemente cerca una flecha te indicará su posición exacta). Acto seguido, da media vuelta y regresa por el mismo camino. Encontrarás dos cámaras más a la derecha, bajo unos **soportales.** Una vez salgas de estos soportales, gira a la izquierda para encontrar otra cámara de frente. Ahora, entra por la callejuela a la derecha de la última cámara y síguela hasta que encuentres otra. Continúa por la misma calle y, a los pocos metros, encontrarás una nueva cámara en una calle a la derecha de la actual. Continúa por esa última vía y encontrarás otra tras una **iglesia** a tu izquierda. La siguiente está en el **enorme edificio** de enfrente, para desactivarla debes entrar en su patio. Ahora, regresa a la plaza del principio de la misión (para llegar a ella, sigue la calle donde estás a la izquierda y luego la segunda a la derecha por las escaleras) y dirígete al fondo de la misma para encontrar una nueva cámara. Gira a la derecha para encontrar una nueva cámara y continúa por esa calle hasta que halles otra frente a ti. A continuación, sigue por la calle a la izquierda y encontrarás otra a los pocos metros. Tras ella, gira a la izquierda y encontrarás una nueva cámara al final de la **plaza** donde te encuentras. Tras desactivarla, vuelve a la calle anterior y sigue a la izquierda. **La siguiente cámara está dentro de un garaje** al que se accede por una puerta a la izquierda de la calle. Tras anularla, sal por la salida a la derecha de la que entraste y hallarás otra cámara a la derecha de la misma. Continúa por la calle principal en la que estabas antes, hallarás otra a los pocos metros y tras ella un **puente** que debes cruzar. Nada más cruzarlo, encontrarás otra cámara. Sigue por la calle a la izquierda frente a ti y, al final de la misma, tuerce de nuevo a la izquierda para encontrar la última cámara. Vuelve a la zona donde comenzaste la misión y sigue la flecha hasta un **callejón** que encontrarás en una pequeña plaza adyacente a la principal, donde terminará tu misión.



4. Interferencia. Nada más comenzar, entra por la calle estrecha de la foto y te ahorrarás bastante tiempo en la desactivación de las cámaras de seguridad.



4. Interferencia. En estos preciosos soportales encontrarás dos cámaras que, a primera vista, estaban ocultas.



4. Interferencia. Siempre que te acerques a una de las cámaras, una flecha indicará su posición exacta; así no podrás perder ninguna.

5. Convoy

OBJETIVO: Consigue pasar a través del atasco de tráfico hasta el callejón, donde te reunirás con la escolta. Evita a toda la policía.

Sigue la flecha que te irá guiando hacia el lugar al que debes llegar. **Aparte de la cantidad de tráfico que hay en esta misión, muchas de las calles que te harían llegar más rápido a tu destino, se encuentra cerradas por controles policiales.** Evítalas y busca rutas alternativas (normalmente son las rutas en las que verás más coches), pero sin perder demasiado tiempo en ello. Sigue estos consejos y llegarás al callejón en poco tiempo y sin contratiempos.



5. Convoy. El tremendo embotellamiento (parecido al de Madrid por las mañanas), será el único inconveniente para cumplir con éxito tu misión.

6. La escapada. En tu alocada huida de la policía, conducirás tu coche por toda suerte de lugares. ¡Incluido un gran centro comercial!

6. La Escapada

OBJETIVO: Sigue a los otros minis hasta las afueras de Turín, donde encontrarás el autocar.

La misión más divertida del juego y casi de muchos otros juegos de coches similares. **Tras haber robado el oro, sólo te resta escapar con él en los minis por las bulliciosas calles de Turín mientras la policía te pisa los talones.** La misión no es sencilla y seguro que tendrás que repetirla más de una vez, pero nada es imposible y, ya sabes, si fallas puedes volver a intentarlo una y otra vez hasta lograrlo.

Intenta ir siempre cerca de tus compañeros para evitar quedarte rezagado y ser el objetivo de los coches policiales. Si no sabes cuál va a ser la siguiente jugada de tus compañeros, espera acontecimientos y luego acelera para no quedarte atrás. Los momentos más trepidantes durante la escapada se producirán cuando tengas que realizar alguno de los saltos sobre las calles de Turín. **Es muy importante que alinees el coche antes del salto y que no gires la dirección** si no quieres estrellarte. Por lo demás, ya sabes, no dejes nunca de seguir a tus compañeros para saber por dónde ir.

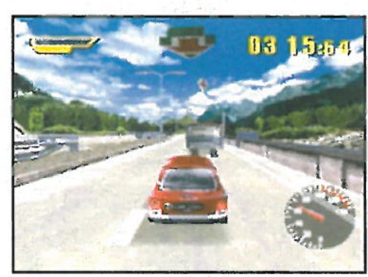


Alpes

1. Rojo, blanco y azul

OBJETIVO: Sube los tres minis en el autocar alineándolos con la rampa.

Una misión bastante complicada que pondrá a prueba tu habilidad al volante y tu paciencia (¡porque puede ser desesperante!). La cuestión radica en lo siguiente: **tienes que acercarte al autobús lo suficiente** (ni mucho ni poco) **para que aparezca un número cinco en pantalla y comience una cuenta atrás hasta cero**. Además, para que comience la susodicha cuenta, **se requiere además que tu coche se encuentre alineado con las dos rampas que salen del bus.** Una vez que comience la cuenta atrás, si eres capaz de mantener la dirección y la distancia con respecto al autobús hasta que acabe, verás como una secuencia te muestra a tu mini subiendo al autobús. Por supuesto, es más fácil contarlo que hacerlo; más aún, si tenemos en cuenta que después de que subas tu primer mini, el autobús comenzará a cambiar constantemente de dirección.



1. Rojo, blanco y azul. La aproximación al camión es una parte bastante complicada de esta misión. Recuerda que siempre has de estar alineado.



1. Rojo, blanco y azul. Si consigues aguantar a una buena distancia del autobús, tu mini subirá a él automáticamente.



2. A salvo en casa. Los primeros tramos de la misión no son muy complicados, por lo que no será complicada una conducción rápida.



2. A salvo en casa. Estas preciosas "piedrecitas" serán las encargadas de intentar que no llegues a la frontera a tiempo.

2. A salvo en casa

OBJETIVO: Llega hasta la frontera antes de que cierre.

Araña todos los segundos posibles conduciendo de la forma más rápida que puedas (serán valiosísimos al final de la misión). Tras un buen trecho de carretera estrecha llena de cerradísimas curvas, verás en una secuencia cómo un **coche de la mafia** te cierra el paso. Acelera a tope y despeja la carretera de ese artefacto molesto. **Continúa por los túneles y ten cuidado al final, pues comenzarán a caer las primeras rocas**, que ya te acompañarán hasta el final de la misión, y que intentarán parar tu carrera hacia la libertad. Tras la secuencia que mostrará como tus últimos compañeros suben al autobús, te enfrentarás al último tramo de la misión. La mayor amenaza aquí la constituyen las rocas que caen (ahora agradecerás el tiempo que ganaste durante la primera parte de la misión). **Lo importante es que no choques de frente con ellas**, –si te dan en un costado no pasará nada–, para que no frenen tu carrera. Si las esquivas, llegarás a la frontera y serás libre y rico para siempre, ¿no?


SONY
PlayStation
SONY
PlayStation



PlayStation®2
THE WHITE LABEL
35,99€
5.990 ptas
PlayStation®2
Virgin se adelanta ofreciéndote grandes juegos con un precio pequeño: 35,99 € (5.990 ptas).
Descubre los apasionantes cuatro primeros títulos de la línea White Label para tu consola PS2.
Desarrolla toda tu capacidad estratégica en Dinasty Warriors 2, lucha con Mechas en Robot Warlords, descubre la gran aclamada saga Heroes of Might and Magic y desafía la gravedad eliminando a todos los invasores en Silpheed.
Una vez más la línea White label te ofrece diversión y calidad con un coste mínimo.
¿Qué más puedes pedir?
PlayStation 2
Heroes of Might and Magic
PlayStation 2
Silpheed
PlayStation 2
Robot Warlords
PlayStation 2
Dynasty Warriors 2
Nueva web
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE
THE WHITE LABEL © 2001 Virgin Enterprises Limited. Todos los otros nombres, logos, marcas registradas y copyrights son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. Distribuido exclusivamente por Virgin Interactive Entertaiment (Europe) Ltd. Virgin es una marca comercial registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados.